DVD

TYLKO 6,40 ZŁ

2 PEŁNE WERSJE GIER!

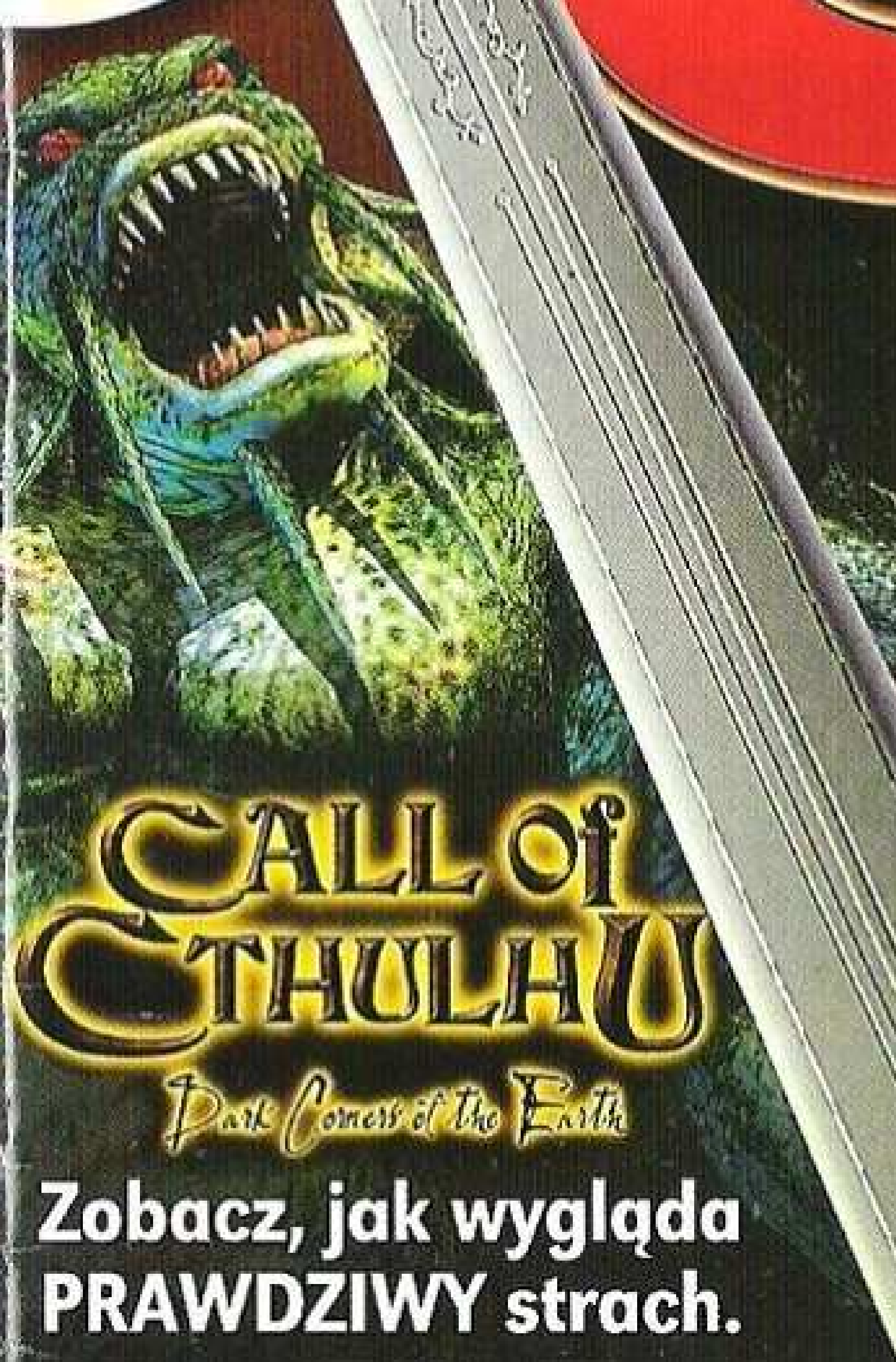
- METALHEART BUNT REPLIKANTÓW
- BREAKQUEST PL

667 nagród na 6-lecie Clicka!

CLICK!

Cena 6,40

Mutacja 1 Nr 05/2006 Cena 6,40 zł (w tym 7% VAT)



Zobacz, jak wygląda PRAWDZIWY strach.



COMMANDOS STRIKE FORCE

Czyli: jak zrobić dobrego FPS-a z taktycznej strategii.



TRUE CRIME NEW YORK CITY

Druga odsłona policyjnego GTA. Lepsza niż oryginał?

Pierwsza recenzja w Polsce!

The Elder Scrolls IV OBLIVION

Najbardziej oczekiwana gra RPG roku już jest. Czy warto było czekać?

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558
9 771509 055617 05

Kompletna solucja – Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II

w numerze 05/2006

DZIAŁY STAŁE

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

ZAPOWIEDZI

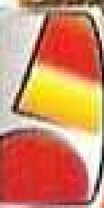




Scarface s. 10

TEMAT NUMERU

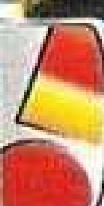




Elder Scrolls IV: Oblivion s. 26

RECENZJE





Call of Cthulhu: DCotE s. 38

PORADNIK

NIE TYLKO GRY

Niezły numerek!

Ale nam wyszedł niezły numerek. I choć ludziska mówią, że kto się chwali, ten może sprzątać klatkę szympansów w ZOO (nie... poważnie tak mówią), to my tym razem się pochwalimy. Bo jest czym!

Nasze pełne wersje to gry świeżutkie jak panna młoda w dniu ślubu – **BreakQuest** był recenzowany ledwie trzy numery wstecz (a już mamy go na CD!), **Metalheart: Bunt Replikantów** to także produkcja, która wciąż zasługuje na miano nowości. Obie zamieszczamy w polskich wersjach językowych!

Nasze recenzje to zbiór wszystkich najciekawszych tytułów, które właśnie trafiły na rynek. Pierwsi w Polsce (który to już raz?!) recenzujemy **Elder Scrolls IV: Oblivion**, pierwsi zamieszczamy testy **Commandos Strike Force, True Crime: New York City** i **D&D Online: Stromreach**. Mamy też coś dla fanów klasycznych przygodówek – to bardzo sympatyczna produkcja zatytułowana **Keepsake** – oraz miłośników horrorów – to **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**. Jest co czytać – a na dodatek dorzucamy jeszcze solucję do **Bitwy o Śródziemie II**.

Ta propaganda sukcesu nie jest przypadkiem – pierwszy numer Clicka ukazał się sześć lat temu, co oznacza, że obchodzimy właśnie urodziny. Z tej okazji przygotowaliśmy konkurs, w którym wygrać można iście szatańskie nagrody. To nasz sposób na podziękowanie czytelnikom, że od lat są z nami – muchas GRAcias, amigos!

Redakcja

Oto nasza propozycja nie do odrzucenia.

Następny Click w sprzedaży już 9 maja!

A w nim na pewno*:
- pełna wersja gry, która spodoba się fanom Elder Scrolls IV: Oblivion,
- recenzje m.in. Tomb Raider: Legend (tym razem już... prawie... na pewno), Full Spectrum Warrior: Ten Hammers i wielu innych

oraz wiele ciekawostek!

*na pewno – no wiecie... ten numer wypuszczać będziemy w długi majowy weekend.

KONKURSY





Xbox360 i 666 innych nagród znajdziesz na stronie 08!

Metalheart: Bunt Replikantów

PEŁNA WERSJA

Pamiętasz Fallouta? Mniej więcej rok temu obie części tej klasycznej gry RPG zamieściliśmy na płytach dodawanych do Clicka. **Teraz prezentujemy grę, która mocno jest na Falloucie wzorowana – a jednocześnie sama w sobie stanowi kawał porządnego RPG-a.**

Metalheart: Bunt Replikantów przedstawia katastroficzną wizję przyszłości, gdzie w zdewastowanym świecie walka o przetrwanie jest wyjątkowo brutalna. Bohaterami gry są członkowie załogi okrętu kosmicznego, który ulega katastrofie w pasie asteroidów otaczającym planetę Proton. Ich zadaniem jest ucieczka z nieprzyjaznego świata – a po drodze do jego realizacji doprowadzą do zjednoczenia wszystkich ras zamieszkujących pltanetę i wybuchu powstania skierowanego przeciw rządzącemu galaktyką Imperium.

Metalheart: Bunt Replikantów to gra RPG, której akcja toczy się w olbrzymim świecie, zamieszkałym przez ludzi, mutantów, cyborgi i nomadów. Jej główne atuty to ciekawy, turowy mechanizm walki, rozbudowane opcje rozwoju postaci i system implantów wpływających na cechy i umiejętności postaci. To po prostu porządny RPG!

Polska instrukcja do gry znajduję się na płycie w pliku **instrukcja.pdf**

BreakQuest PL

PEŁNA WERSJA

Klon Asteroids? Czy oni w tym Clicku powariowali? Co to za pełna wersja?! Jasne – my też tak zareagowaliśmy. Ale piętnaście minut po uruchomieniu gry wiedzieliśmy już, że **BreakQuest to tytuł, który pokochają wszyscy fani gier, niezależnie od gustów i preferowanych gatunków.**

Ta prosta na pozór gierka to nie tylko klon Asteroids, ale i hołd złożony tej klasycznej produkcji – **każdy ze stu etapów przygotowanych przez twórców gry to błyskotliwa, oryginalna wariacja na temat pierwowzoru (a także innych klasyków, np. gry Space Invaders).** A pomysłów programistom odpowiedzialnym za BreakQuesta nie brakuje – i to właśnie dzięki temu produkcję tę chce się przechodzić więcej niż raz. Inne atrakcje oferowane przez grę to „realistyczny" model fizyki (piłeczka odbija się tak, jak odbijałaby się w rzeczywistości), dwa główne tryby rozgrywki oraz możliwość zmieniania grawitacji panującej na planszy po wciśnięciu prawego przycisku myszy. Zobacz sam, że kiedy zaczniesz grać w BreakQuesta, nie będziesz chciał od niego odejść!

Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

Sprawdź koniecznie!

Championship Manager 2006



Walka na rynku piłkarskich menedżerów trwa – po raz kolejny Eidos prezentuje grę z cyklu Championship Manager przygotowywaną przez studio Beautiful Game. **Czy tym razem uda się zagrozić pozycji Football Managera?**

Keepsake



Dużo piszemy o tej grze, bo na to zasługuje – to klasyczna przygodówka w stylu Legend of Kyrandia czy The Longest Journey, która **zdobyła nasze uznanie ciekawymi i logicznymi zagadkami oraz uroczą oprawą graficzną.**

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers



Jeden z lepszych „symulatorów żołnierzy" doczekał się kontynuacji. Choć konkurencja w tym temacie cały czas rośnie, Ten Hammers dowodzi, że nadal rządzi tutaj Full Spectrum Warrior.

Zawartość płyt CLICK! 05/2006

DVD
- **Pełne wersje:**
  Metalheart: Bunt Replikantów
  BreakQuest PL
- **Wersje demo:**
  Conflict: Global Storm
  Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
  Ice Age 2: Meltdown
  Knights of the Temple II
  Keepsake
  Panzer Elite Action
  SpellForce 2
  ÜberSoldier
  X3: Reunion
- **Freeware:**
  Cloud
- **Tapety:**
  Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
  Commandos Strike Force
  Galactic Civilizations II
  Keepsake
  ÜberSoldier
  War Front

CD1
- **Pełna wersja:**
  Metalheart: Bunt Replikantów
- **Wersja demo:**
  Championship Manager 2006

CD2
- **Pełna wersja:**
  BreakQuest PL
- **Wersje demo:**
  Knights of the Temple II
  Keepsake
- **Tapety:**
  Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
  Commandos Strike Force
  Galactic Civilizations II
  Keepsake
  ÜberSoldier

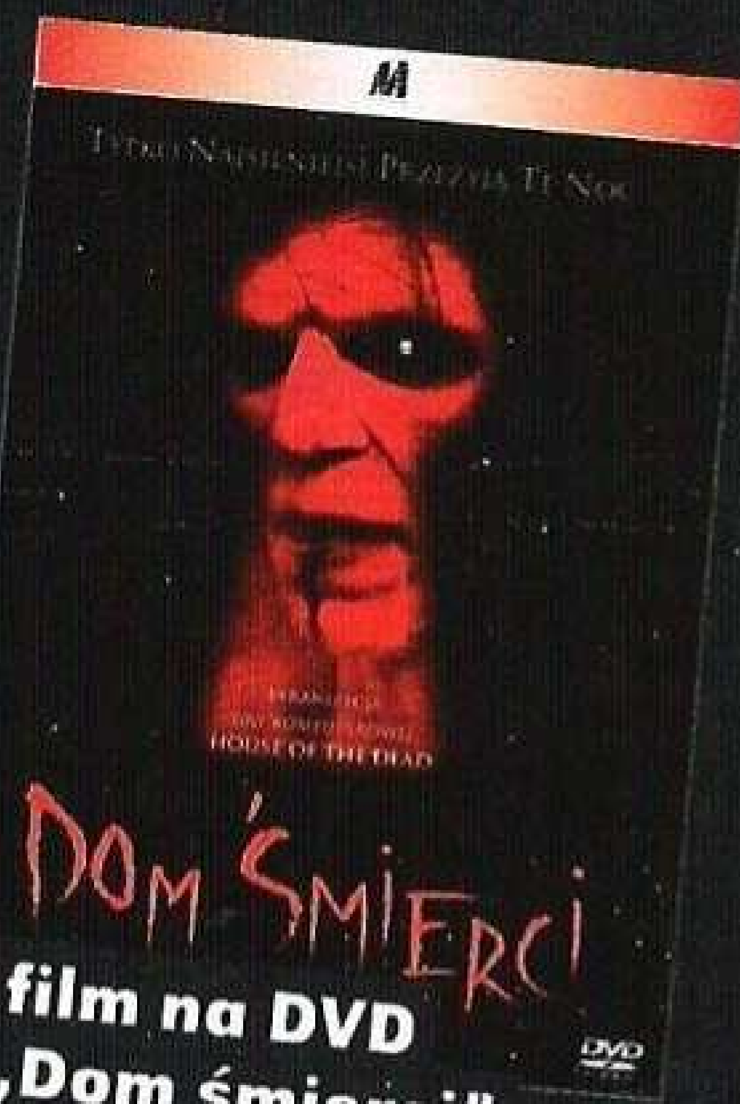
7164 konkurs SMS

SILENT HILL

Fani grozy – bójcie się! 26 maja 2006 roku na ekrany kin wchodzi film „Silent Hill", oparty na motywach słynnej gry firmy Konami. Znawcy mówią, że to jedna z bardziej udanych adaptacji gry komputerowej! W związku z tą premierą mamy dla was konkurs, w którym wygrać można:

5 zestawów

etui na DVD z logo Silent Hill + koszulka Silent Hill + film na DVD „Dom śmierci"



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Jak brzmi tytuł gry, na podstawie której oparto film?

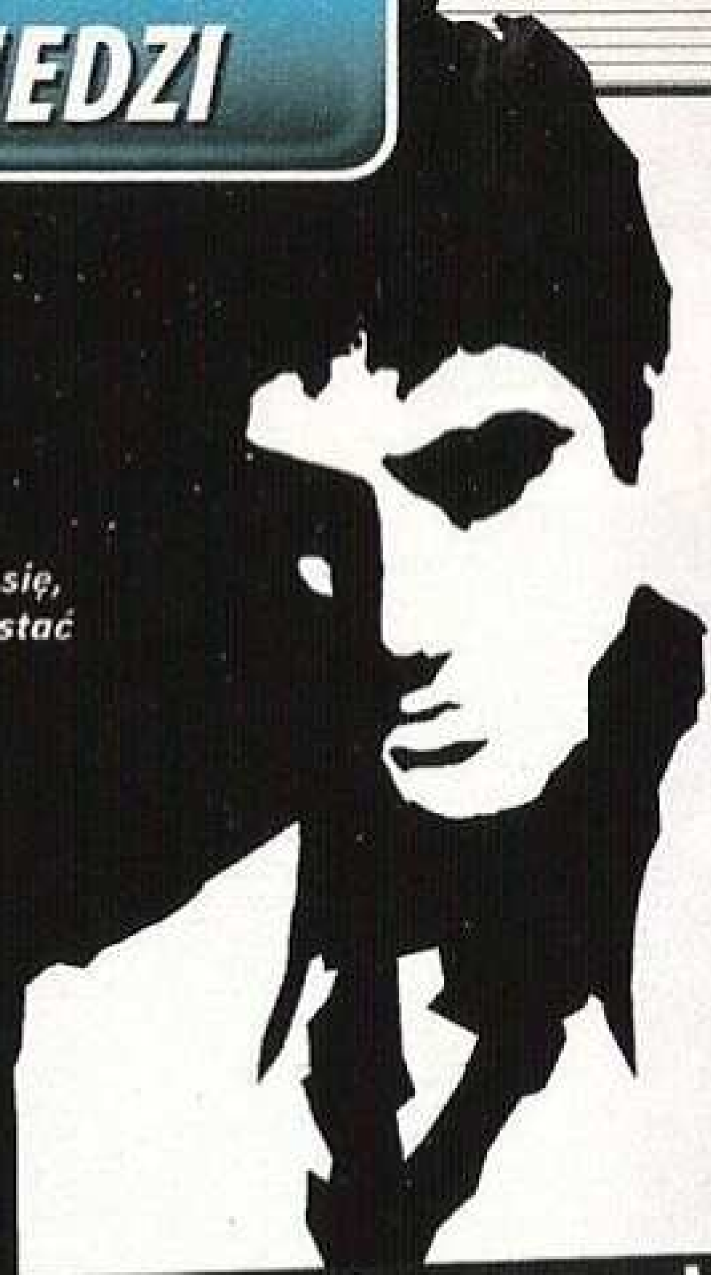
A. Resident Evil
B. System Shock
C. Silent Hill

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.SH.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkurso we (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

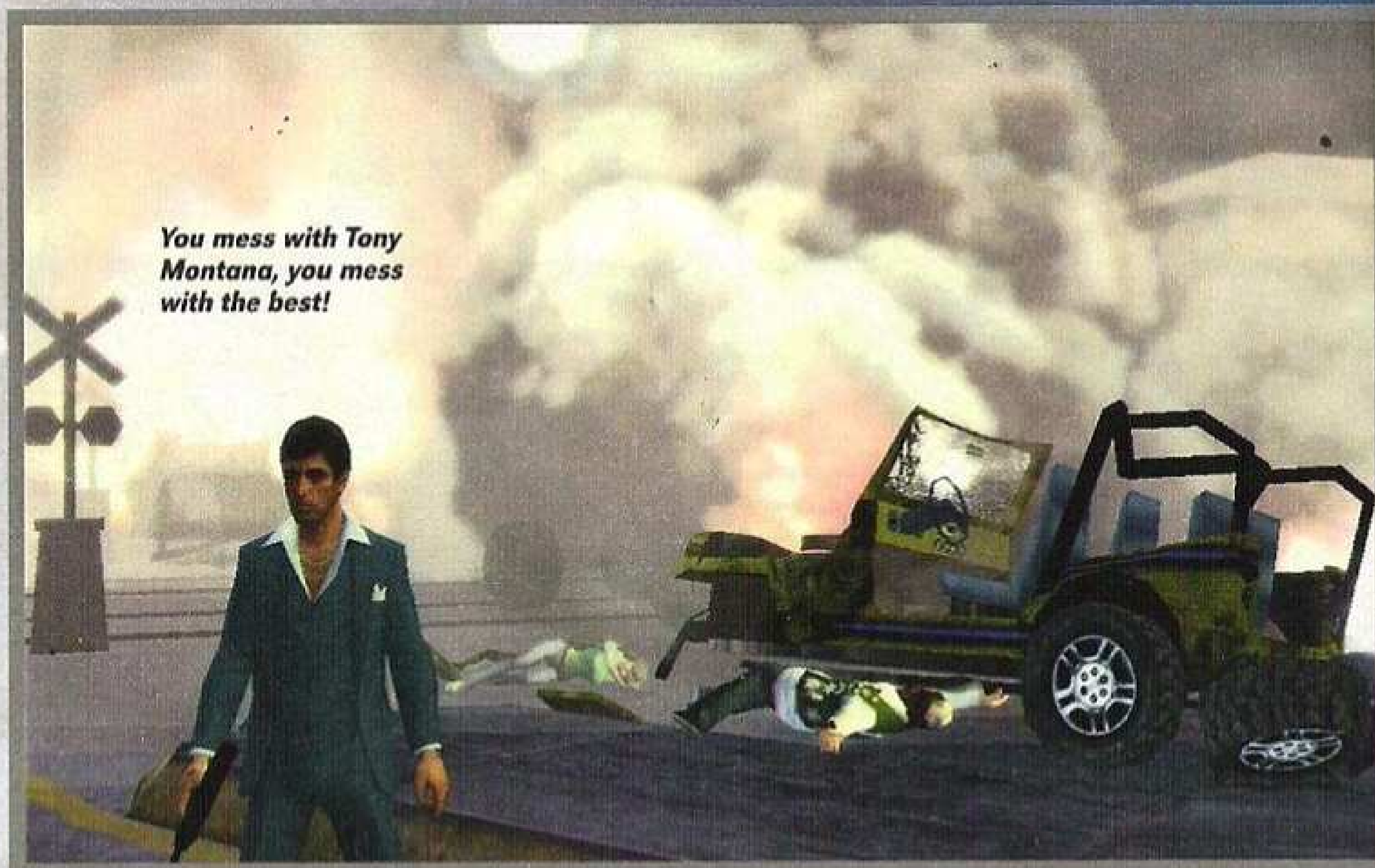
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **9 maja 2006 r.**

Fundatorem nagrody jest Monolith





Choć Al Pacino nie zgodził się, by jego wizerunek wykorzystać w grze EA, w przypadku Scarface'a nie miał wątpliwości.



Tony Montana nie żyje. Nie ma co do tego wątpliwości nikt, kto widział film „Człowiek z blizną" Briana De Palmy. Ale Radical Entertainment ma na ten temat odmienne zdanie.

SCARFACE
THE WORLD IS YOURS



Akcja gry bazującej na wielkim hicie z życiową (?) rolą Ala Pacino zaczyna się na kilka chwil przed końcową sceną filmu. Tym razem jednak **to ty sterujesz Tonym Montaną i masz możliwość zmienić jego losy. To jest: nie dać się zrzucić z balkonu strzałem z shotguna przystawionego do pleców.** W ten sposób bohater przeżywa obławę na swój dom i wyjeżdża na kilka miesięcy, by przygotować się do zemsty i odzyskać utraconą pozycję. A raczej – świat, który do niego należał. Nieprzypadkowo podtytuł gry brzmi: The World Is Yours.

Nie należy tylko zapominać, że **w USA, cytując Tony'ego, na początku musisz zdobyć pieniądze, później władzę, a na samym końcu kobiety.** I tak właśnie to będzie wyglądało w grze. Stopniowo będziesz musiał odbudowywać swoje imperium w Miami, zdobywać coraz większy respekt, by wreszcie zemścić się na człowieku, który bezpośrednio spowodował upadek Montany – Boliwijczyku Sosie. (A kobiety i tak przyjdą same...)

Nieprzypadkowo używam słowa „bezpośrednio", gdyż **prawdziwym powodem całkowitej porażki Tony'ego był on sam, a właściwie niepohamowana żądza władzy i kokaina,** którą zażywał w coraz większych ilościach. Jednak w grze nie będziesz zmuszony wciągać kolejnych białych ścieżek – bohater podczas swojego wygnania nieco się zmienił. I całe szczęście, bo kierowanie ćpunem-oszołomem to nie jest rzecz, która by mnie przyjaźnie nastawiała do tej gry.

Gdy patrzy się na Scarface, nie można nie odnieść wrażenia, że jest to „po prostu" **GTA ze znanym, szalenie charakterystycznym bohaterem. Oczywiście wyglądającym, poruszającym się i mówiącym dokładnie tak jak Al Pacino.** Co ciekawe, do nagrywania dialogów zatrudniono „głosowego sobowtóra" znanego aktora. Jemu bowiem głos przez te dwadzieścia lat od premiery filmu zmienił się tak, że nie byłby to już ten sam Montana. Ale bez obaw: podobieństwo jest niesamowite. Naprawdę nie poznasz, czy słyszysz dialog z filmu, czy z produkcji Radical.



Piła mechaniczna powróci w glorii i chwale!

Akcja gry toczyć się będzie oczywiście wokół kupowania, rozprowadzania i szmuglowania narkotyków. Wydarzenia będą miały miejsce przede wszystkim w Miami (podzielonym na części), ale odwiedzisz również Wyspy Bahama i oczywiście Boliwię. Po całym tym dużym obszarze **poruszać się możesz piechotą i samochodami, a w dalszej części gry również statkami i prawdopodobnie też samolotami i helikopterami** (autorzy jeszcze sami nie są tego do końca pewni).

Scarface to GTA z szalenie charakterystycznym bohaterem – wyglądającym, poruszającym się i mówiącym jak Al Pacino.



Gdzie jest Elvira?!

Co prawda w filmie rola Michelle Pfeiffer nie była duża, ale za to niezwykle istotna. Niestety aktorka nie zgodziła się na wykorzystanie swojego wizerunku w grze, więc **Elviry** – żony Tony'ego Montany – **na ekranach komputerów nie zobaczymy.** A szkoda, bo byłoby na co popatrzeć...



Teraz to inni będą jedli kule Tony'ego...





Tony nie lubi, gdy ktoś parkuje na miejscu dla inwalidów.



Scarface będzie miał główną oś fabularną i nieskończoną liczbę misji pobocznych. Te drugie również trzeba będzie wykonywać, gdyż tylko dzięki nim można zdobyć pieniądze potrzebne do pchnięcia akcji do przodu. Na szczęście możliwości nie zabraknie, **gdyż zadania dodatkowe będą generowane losowo.** Co ciekawe, nie wszystkie z nich będzie wykonywał Montana osobiście.

W końcu po jakimś czasie, gdy zbuduje potężne imperium, nie będzie już musiał się uganiać za zwykłymi szeregowymi handlarzami. Od tego będzie miał pomocników, których wcześniej oczywiście musi wynająć. Nie oznacza to jednak, że wszystko będzie działo się samo – po prostu będziesz się wcielał w inne postacie. **Samym Montaną kierować będziesz przez jakieś 75% gry.**

Film dział się w szalonych latach 80., a gra stara się utrzymać jego klimat. Na szczęście nie w każdym aspekcie – **jeśli ktoś nie znosi tandetnego disco, będzie miał również cały szereg utworów utrzymanych w innej stylistyce, w tym również sporo rapu.** Co prawda nijak nie pasuje on do czasów, w których królowała ABBA, ale cóż począć: jeśli do ciebie zgłosiłby się Ice-T i powiedział, że chciałby umieścić swój utwór w twojej grze, co byś odpowiedział? A tak podobno to właśnie wyglądało.

Odpowiednio podanego kiczu jednak w grze nie zabraknie. Bez niego Tony nie będzie w stanie uzyskać odpowiedniego respektu. Nie wystarczy tylko dobrze sobie radzić na mieście, trzeba jeszcze umieć wydawać pieniądze. Początkowo startujesz w posiadłości, która nie wygląda zbyt okazale. Jednak im dalej w grę, tym więcej będziesz mógł do niej dokupić. Tandetne obrazy, rzeźby, a także naprawdę wypasione samochody. Limuzyna z karoserią ze złota? Dlaczego nie?

Technicznie gra prezentuje się przyzwoicie. Powiedziałbym, że jest ciut ładniejsza od GTA: SA, ale nic ponadto. Wyraźnie **widać, że powstawała na PS2, a jej wersję na wszystkie inne platformy to tylko przeróbki.** Na uwagę zasługuje jednak niespotykany w tego typu grach duży widzialny obszar – a ekran ładowania pojawia się tutaj bardzo rzadko.

Czy warto czekać na Scarface'a? **Jeśli nie trawisz gier typu GTA, chyba nie ma szans, żebyś dzięki dziełu Radical Entertainment zmienił swoje nastawienie.** Jeśli jednak lubisz postać Tony'ego Montany, na pewno się nie zawiedziesz. Autorzy zrobili wszystko, by jak najlepiej i najwierniej odtworzyć nie tylko głos i zachowanie bohatera, ale również jego niepowtarzalną osobowość. Nie wiesz, o czym mówię? Obejrzyj więc film Briana De Palmy i sam zdecyduj, czy warto zainteresować się grą.



I tak nie lubiłem tej bryki.

Scarface: The World Is Yours

Producent:	Dystrybutor PL:
Radical Entertainment	CD Projekt

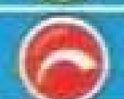
http://www.scarfacegame.com/

Premiera: jesień 2006

Gatunek: akcja



Tony „f**ing" Montana! • akcja a la GTA... • ...ale z kilkoma własnymi pomysłami



czy postać Tony'ego wystarczy, by gra nie była tylko klonem GTA?

Dalszy ciąg kultowego filmu Briana De Palmy już za kilka miesięcy pojawi się na ekranach PC. Warto poczekać.

Autor: Teutates

PRECURSORS

Czego można spodziewać się po twórcach Boiling Point? Doskonałej, pomysłowej gry czy może zabugowanego śmiecia? Jedno jest pewne: Precursors nikogo nie pozostawi obojętnym.



Karpie stwierdziły, że w tym roku to one robią święta...

Panowie i roboty! Mamy dużo planet do odkrycia!

Na początek kilka słów dla tych, którzy się z Boiling Point rozminęli. Ukraińska ekipa Deep Shadows zrobiła grę – właśnie Boiling Point – która w zamierzeniach miała być gigantyczna. Miała oferować ogromną przestrzeń do zwiedzenia, masę questów – ogólnie być czymś znacznie więcej niż GTA. I w pewnym stopniu cel został zrealizowany, ale mimo to **BP było produkcją zupełnie niegrywalną przez masę błędów i fatalne działanie nawet na superszybkich maszynach.** Po co w ogóle o tym piszę?

Po planetach poruszać się będziesz bez jakichkolwiek ograniczeń – swoboda jest tutaj wartością nadrzędną.

Poświęciłem tyle miejsca poprzedniemu dokonaniu Ukraińców, gdyż przy Precursors znów widać, że ambicje naszych sąsiadów nie znają granic. W grze wcielisz się w bezimiennego bohatera i zostaniesz rzucony w sam środek konfliktu o iście kosmicznym rozmachu. **Gra zapowiadana jest jako połączenie FPS-a z serią Elite** (której pierwsza część wyszła w 1985 roku, ostatnia – Frontier: First Encounters – dziesięć lat później), **klasycznymi filmami science fiction i prozą Andre Norton** (autorka m.in. popularnego cyklu sci-fi „Władca bestii").

Podróżować będziesz między odległymi, niezbadanymi jeszcze planetami na wielkich statkach kosmicznych (niektóre mają mieć długość sięgającą... 10 kilometrów!), a po zakotwiczeniu również po ich powierzchniach. Oczywiście poruszać się będziesz bez jakichkolwiek ograniczeń – swoboda jest tutaj wartością nadrzędną. Świadczy też o tym liczba możliwych do wykonania misji – będzie ich ponad 250! Pod tym względem **stopniem zróżnicowania i złożoności rozgrywki Precursors będzie raczej przypominać grę RPG.**

To, co będziesz w grze robił, zależy głównie od ciebie. Możesz bawić się w handlowca, szmuglera, łowcę nagród, a ponoć nawet... w polityka! **O ile twoje działania na powierzchni planet będą w większości pokojowe, to już w przestrzeni kosmicznej czeka cię potężna rzeź.** Tak między statkami, jak i na ich pokładzie. Będziesz mógł łapać pasażerów na gapę i zabijać piratów, a także uczestniczyć w walkach na większą skalę, korzystając z ogromnych dział jonowych.

Nie zabraknie również interakcji z postaciami, zwłaszcza na planetach. Poznasz wiele nowych ras, porozmawiasz z setkami (!) NPC-ów, którzy nawet czasem nie zechcą cię zabić. Ale gdy sytuacja cię zmusi do walki, bez obaw – wyposażony będziesz należycie. **Broń ręczna będzie zawierała części organiczne, co też sprawi, że amunicję do niej... sobie wyhodujesz!** Nie wiadomo jeszcze, jak to będzie działać w praktyce, ale zapowiada się niezmiernie ciekawie.



Oby gra była bardziej dynamiczna niż ten screen.

Sama broń byłaby mało użyteczna, gdyby nie bogaty bestiariusz. Ras kosmitów będzie sporo, a oprócz nich do walki staniesz również przeciw ciekawszym maszkarom. **Fauna i flora planet nie zawsze będzie przyjazna, więc będziesz musiał dobrze patrzeć, czy jakaś niepozornie wyglądająca roślinka nie chce cię pożreć.** Również na owady zwykły raid może nie pomóc...

Precursors zapowiada się na grę, która nie może się nie podobać. **Jeśli choćby połowa z zapowiadanych atrakcji znajdzie potwierdzenie w rzeczywistości, czeka nas jeden z głównych kandydatów na grę 2006 roku.** Oczywiście tylko pod jednym warunkiem: że nie powtórzy się sytuacja z Boiling Point i wielki potencjał nie zostanie zaprzepaszczony przez brak czasu, kasy czy czego tam jeszcze. Nie oszukujmy się: to ostatnia szansa Ukraińców. Jak i tym razem zawalą, nikt już nie będzie czekał na zapowiadany sequel Boiling Point.

Tak tu ładnie, że aż żal kolonizować.



Ta pszczółka, którą tu widzicie, to pukawka...



Nowoczesne domki w skali przyszłością budownictwa!

Precursors

Producent:	Dystrybutor PL:
Deep Shadows	brak

http://xenus-hq.net/precursors/

Premiera: IV kwartał 2006

Gatunek: FPS

+ ogromny świat • swoboda rozgrywki • czerpanie z dobrych wzorców

− Deep Shadows już raz pokazało, że ze wspaniałych zapowiedzi czasem nic nie wychodzi

Trochę się o tę grę obawiam. Mam nadzieję, że Ukraińcy potrafią się uczyć na swoich błędach i tym razem nie wypuszczą gry przed gruntownym przetestowaniem.

Autor: Che Collado



Pierwszy Sudden Strike zachwycił fanów gier strategicznych, drugi nieco rozczarował. Jaki będzie trzeci?



Nie szkoda takich ładnych kamieniczek?



Nie strzelać w fabrykę czekolady!

Trzecia część uznanej serii gier strategicznych zapowiada się – na szczęście – interesująco. Tym razem rozkazy nasze wykonywać będą oddziały biorące udział w bojach na europejskimi froncie działań oraz w wojnie o Pacyfik – wszystko oczywiście w realiach II wojny światowej. Na Starym Kontynencie poprowadzimy do boju siły alianckie (Amerykanie, Kanadyjczycy, Brytyjczycy) oraz niemieckie, zaś po drugiej stronie globu – amerykańskie i japońskie. **Kampanie będą oparte na prawdziwych wydarzeniach – przeżyjesz więc między innymi bitwę o Guadalacanal, ofensywę w Ardenach** oraz (który już raz?) inwazję w Normandii.

Misje będą rozgrywane nie – tak jak wcześniej – na niewielkich mapkach, ale **na ogromnych połaciach terenu**, na których znajdą się liczne punkty strategiczne, porty, lotniska, obozy, wsie i miasteczka. W trakcie zabawy wykonasz gros zadań głównych, a także dodatkowych, za których wypełnianie przyznawane będą różnorakie bonusy, takie jak posiłki czy możliwość przeprowadzenia nalotu. **Podczas walk skorzystasz z wszystkich typów wojska – piechoty, czołgów, lotnictwa, statków, a nawet łodzi podwodnych.**

Na rewolucję nie ma co liczyć, natomiast na bardzo dobrego RTS-a – jak najbardziej.

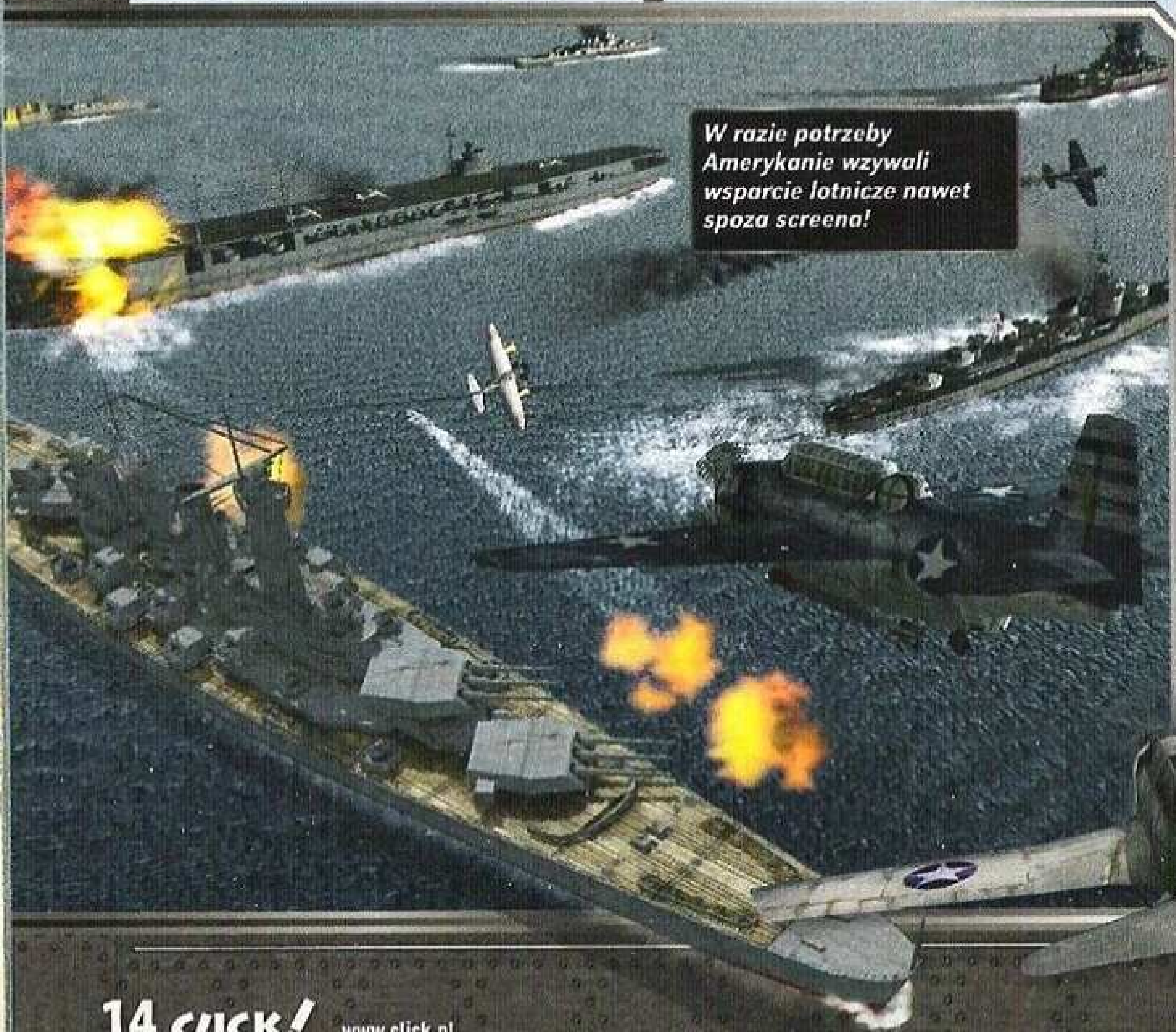
W związku z tym pojawią się w Sudden Strike 3 nowe jednostki. Będą to na przykład statki transportowe, które umożliwią dostarczenie na pole bitwy oddziałów wsparcia, jak również paliwa czy amunicji. Aby nie bawić się w ręczne sterowanie tymi jednostkami, będzie można utworzyć automatyczne trasy, po których będą się one poruszały. Do dyspozycji dostaniesz także uzbrojone statki czy lotniskowce oraz różnego rodzaju maszyny latające – bombowce, myśliwce czy transportowce.

Sterowanie wojskiem będzie łatwiejsze dzięki zupełnie nowemu interfejsowi. Przede wszystkim dopracowano opcję grupowania jednostek i późniejsze sterowanie takimi ekipami. Warto wspomnieć także o poprawkach w sztucznej inteligencji przeciwnika, który teraz będzie analizował twoje poczynania na bieżąco i dopasowywał do nich swoją taktykę. Komputer podobno nie będzie oszukiwał, nie zdarzą się sytuacje znane z wcześniejszych odsłon gry, kiedy wróg nieoczekiwanie zdobywał przewagę nie wiadomo w jaki sposób.

Duże zmiany zachodzą w sferze grafiki – autorzy zamienili staroświeckie 2D na efektowne i nowoczesne 3D. **Silnik, na którym będzie działała gra, nosi nazwę Sudden Strike Next7.** Jedną z jego zalet jest możliwość obsługi wspomnianych ogromnych map, których rozmiary osiągną nawet 60 mil kwadratowych wirtualnego terenu. Zadbano o odpowiednie odwzorowanie walk zarówno lądowych, jak i wodnych. Sporo będzie efektów z dziewiątej edycji DirectX – cieniowania w czasie rzeczywistym, dynamicznych efektów świetlnych, shaderów itd. Oczywiście będziesz mógł dowolnie ustawiać kamerę, regulując kąt jej nachylenia oraz zbliżenie.

W Sudden Strike 3 pojawi się tryb dla wielu graczy. Jeśli idzie o nowości, będą one podobne jak w przypadku single'a – ogromne mapy z wieloma punktami strategicznymi czy możliwość wykorzystania wielu nowych rodzajów wojska. Aby zapewnić jak najwyższy komfort rozgrywki, autorzy pracują nad rozwiązaniem, które skutecznie wyeliminowałoby cheaterów. Dodatkowo **na płytkach z grą znajdą się narzędzia edycyjne, za pomocą których będzie można tworzyć nowe scenariusze, modyfikować jednostki itd.** – do użycia zarówno w trybie single, jak i multi.

Grom osadzonym w realiach drugiej wojny światowej nie ma końca – ich twórcy podchodzą do tematu w różny sposób (patrz: s. 16). W tym przypadku na rewolucję nie ma co liczyć, natomiast na bardzo dobrego RTS-a – jak najbardziej. „Trójka" powinna być jeszcze lepsza niż poprzednie odsłony Sudden Strike'a. A jeśli dobrze pójdzie, to pogramy w nią już w wakacje!



W razie potrzeby Amerykanie wzywali wsparcie lotnicze nawet spoza screena!

Sudden Strike 3: Arms for Victory

Producent: Fireglow	**Dystrybutor PL:** Cenega
http://www.suddenstrike.com/	
Premiera: czerwiec 2006	
Gatunek: RTS	
+	usprawniona rozgrywka • odnowiony interfejs • nowoczesny silnik graficzny
–	niewiele innowacji

Zapowiada się RTS na bardzo wysokim poziomie. Jeśli nie znudziła ci się jeszcze druga wojna światowa, masz na co czekać.

Autor: Roland

Anglia podbita przez nazistów, eksperymentalne bronie w użyciu US Army i kobieta-szpieg pracująca dla Kremla – War Front: Turning Point to doprawdy strategia inna niż wszystkie...

Mało kto wie, że pierwszego Terminatora opracowano w laboratoriach III Rzeszy...

WAR FRONT



Po wygranym przez nas meczu Polska-Niemcy kibice obu drużyn starli się na ulicach.



Rozdziobią nas kruki i czołgi.



Widziałem Messerschmitta cień...

Fabuła nowej gry studia Digital Reality (teraz szykują też War on Terror, wcześniej stworzyli m.in. gry Hegemonia: Legions of Iron oraz Desert Rats vs. Afrika Korps) jest nawet jeszcze bardziej zawiła. **To prawdziwa alternatywna wersja II wojny światowej, w której na początku wojny Rzesza traci w zamachu Hitlera**, Amerykanie współpracują z Rosjanami, próbując wyzwolić Wielką Brytanię spod niemieckiej okupacji, a każda ze stron konfliktu ukrywa coś przed innymi. Jeśli twórcom uda się w taki sposób połączyć poszczególne wątki, by razem były one wiarygodne, **War Front: Turning Point będzie miał jedną z ciekawszych fabuł w historii gatunku.** Podobno do jej skomponowania zaproszono hollywoodzkich scenarzystów, raczej jednak drugoligowych, skoro nawet na stronie gry trudno znaleźć ich nazwiska.

To jednak nie fabuła decyduje o powodzeniu gry strategicznej. War Front będzie RTS-em zrealizowanym w całości w trójwymiarowej oprawie. W tym gatunku Digital Reality ma spore doświadczenie, możemy więc spodziewać się, że rozgrywka będzie wciągająca i odpowiednio zrównoważona. **Ekipa pracująca nad grą szykuje jednak kilka nowatorskich rozwiązań** i to one najpewniej wpłyną na to, jak War Front zostanie oceniony przez graczy i... recenzentów.

Ciekawie zapowiada się główny tryb gry, składający się z kilkunastu połączonych ze sobą map, z wieloma głównymi i dodatkowymi zadaniami do wykonania. **Poziomy te będą rozgrywane oddzielnie, ale mają być ze sobą połączone** – np. zdobycie stacji kolejowej czy lotniska w jednej misji ma ułatwić walkę z przeciwnikiem w kolejnej (bo np. wróg nie będzie w stanie wezwać posiłków).

Nieco bardziej rozbudowane będą też same misje – każdą z nich rozpoczniesz od wybrania wojsk, które rzucisz do boju, potem też będziesz musiał zdecydować, czy, kiedy i jakie posiłki wezwać. **W trakcie gry dostępna będzie możliwość opracowywania nowych rodzajów jednostek.**

Będzie można nawet obsadzić działo czołgu i samodzielnie strzelać do przeciwników!

To kolejny element, który niemal na pewno spodoba się graczom – nakłaniając naukowców do wymyślania nowych rodzajów broni, dochodzisz do punktu, w którym ich wynalazki przypominają machiny wojenne przeniesione rodem ze starych powieści science fiction lub... z laboratoriów III Rzeszy. **Chyba pierwszy raz w strategii osadzonej w tym czasie pokierujemy bombowcami niewykrywalnymi przez radary czy czołgami na pajęczych nogach** (czy dobra nazwa na nie to retromechy?)

Dużym atutem War Front: Turning Point ma być oprawa graficzna. Odpowiedzialni za nią ludzie z Digital Reality podkreślają, że nie chcą, by ich produkcja była przesadnie realistyczna, wolą, by robiła na graczach wrażenie i zapewniała im godziwą rozrywkę. **Dlatego też eksplozje mają być większe niż w rzeczywistości, wygląd jednostek bardziej „drapieżny"**, większym wymianom ogniowym towarzyszyć będą graficzne efekty specjalne. Będą też misje rozgrywane w nocy, które dzięki dynamicznemu oświetleniu na pewno zrobią na nas wrażenie. Engine gry jest na tyle elastyczny, że umożliwia również obserwowanie akcji z perspektywy pierwszej osoby – rozważa się nawet takie rozwiązanie, w którym będzie można obsadzić np. działo czołgu i samodzielnie strzelać do przeciwników!

Nie wiadomo, jak zrealizowany zostanie w War Front: Turning Point tryb multiplayer, pewne jest jednak, że gra na pewno pozwoli na zabawę w sieci. Poza tym ta oryginalna strategia ma oferować 3 kampanie (rosyjską, amerykańską i niemiecką) oraz szereg pojedynczych misji dodatkowych. **Pokazujemy ten tytuł, bo warto zwrócić na niego uwagę.** Być może będzie tylko jednym z wielu porządnych RTS-ów, ale ciekawa fabuła i doświadczenie developera mogą sprawić, że tę akurat produkcję zapamiętamy dłużej.

War Front: Turning Point

Producent:	Dystrybutor PL:
Digital Reality	Cenega
http://www.war-front.com/	
Premiera: wrzesień 2006	
Gatunek: RTS	
+	ciekawa fabuła • interesujące połączenie realiów II wojny światowej z elementami science fiction • grę robią specjaliści od strategii
–	na razie nie widać, poczekamy na premierę

War Front to ciekawa fabuła, efektowna grafika i kilka pomysłowych rozwiązań. Dlatego o grze piszemy i radzimy: warto mieć ją na oku.

Autor: Foch77

Myślałeś kiedyś, żeby odbyć samolotem podróż dookoła świata? We Flight Simulator X to żaden problem.

Microsoft Flight Simulator X

Flight Simulator X to kolejna część słynnej serii symulatorów lotu od Billa Gatesa. **Dedykowana jest ona najnowszemu, 64-bitowemu systemowi operacyjnemu Microsoftu, Windowsowi Vista** (ale pod XP też będzie można grać). Idąc z duchem czasu, autorzy porzucili pomysł wydania gry na płytkach CD – zagrają w nią wyłącznie posiadacze napędów DVD.

W grze polatasz nad całym globem, programiści zawarli tu ponad 24 tysiące (!) lotnisk, w tym także polskie. **Zasiądziesz za sterami pasażerskich samolotów (takich jak Boeing 787 czy Airbus A321), ale również samolotów akrobacyjnych, helikopterów i hydroplanów.** Gra będzie kompatybilna z Flight Simulator 2004, tak że możliwe będzie przeniesienie stamtąd starszych modeli „lataczy".

We Flight Simulator X pojawi się nowy tryb misji. Będziesz w nim wykonywał przydzielane ci zadania, zdobywał kwalifikacje i zyskiwał dostęp do ukrytych opcji. **Pojawi się także poprawiony multiplayer**, który pozwoli łatwo i sprawnie łączyć się wirtualnym pilotom z całego świata. Możliwa będzie zabawa w sieci lokalnej bądź za pośrednictwem Internetu.



Polska obserwowana z góry to naprawdę piękny kraj...



Zupełnie jak prywatny jacht Naczelnika!

Programiści zawarli tu ponad 24 tysiące (!) lotnisk, w tym także polskie.

Trochę więcej o grafice, która – spójrz na screeny! – zapowiada się rewelacyjnie. Programiści zastosowali zaawansowane efekty oświetlenia i wody, szczegółowo odwzorowali miasta i zaprojektowali realistyczne otoczenie. Środowisko będzie generowane na bieżąco – program wczyta i wyświetli tylko wymagane elementy. Posiadaczy zestawów głośników 5.1 ucieszy wprowadzenie obsługi wielokanałowego dźwięku przestrzennego.

Zapowiada się rozbudowany i zaawansowany symulator lotu. Sporo modeli samolotów, aż 24 tysiące lotnisk na całej kuli ziemskiej, realistyczna oprawa audiowizualna – to brzmi dobrze. Szkoda tylko, że trzeba jeszcze dość długo poczekać, bowiem premiera gry planowana jest na czwarty kwartał tego roku.



Z cyklu: ostatni widok spadochroniarza.

Flight Simulator X

Producent:	Dystrybutor PL:
Microsoft Entertainment	APN Promise
http://www.microsoft.com/	
Premiera: IV kwartał 2006	
Gatunek: symulator lotu	
+	24 tysiące lotnisk na całym świecie • sporo modeli samolotów • realistyczna oprawa audiowizualna
–	wyłącznie dla posiadaczy napędów DVD

Bill Gates szykuje nam symulator najwyższych lotów. Będzie gdzie polatać, czym polatać i co pooglądać. Czekamy.

Autor: Roland

Rzeź hydr.

LOKI

Układanie włosów, farbowanie, czesanie, używanie odżywek – czyżby wreszcie pojawiła się gra, która zadowoli każdą miłośniczkę lalek Barbie?!

Magiczna lokownica – dodaje +3 do podkręcania końcówek.



Dobra, kto zwinął moją odżywkę?

Spokojnie – żartuję. Oprócz początkowo dość dziwnie brzmiącego tytułu gra nie ma nic wspólnego z włosami. Jest to za to ambitna próba powtórzenia sukcesu Diablo. **Loki to hack'n'slash bazujący na kilku antycznych mitologiach, zrobiony przez Cyanide** – francuską ekipę, której największym dokonaniem póki co jest nietypowa sportówka przyszłości, Chaos League. Poza tym chcieli wejść na rynek przez niszowe menedżery, ale to już historia. Niebawem będą zapewne kojarzeni tylko z jedną grą, właśnie z Loki.

Rozpoczynając przygodę, do wyboru masz cztery postacie. **Wcielisz się w potężnego nordyckiego wojownika, walecznego Greka, egipskiego maga lub azteckiego szamana.** Wybór oczywiście będzie miał wpływ na styl rozgrywki – każdy bohater dysponuje specyficznym uzbrojeniem i umiejętnościami. Niezależnie jednak skąd będzie pochodził twój wybraniec i jakie bóstwa czcił, twój cel będzie jeden: skopać tyłek Sethowi, egipskiemu bogowi ciemności i zła, który właśnie powrócił z krainy umarłych i sieje chaos.

Zanim jednak dojdzie do wielkiego pojedynku, po drodze będziesz musiał przemierzyć różne cywilizacje, podróżując nie tylko między kontynentami, ale i w czasie. Krainy będą wzorowane na mitologiach kolebek bohaterów. Podczas przygody napotkasz ponad sto rodzajów przeciwników, z czego duża część może wydać ci się znajoma. **W charakterze bossów wystąpią między innymi wielki wilk Fenrir oraz – bardziej u nas znany – Minotaur zamknięty w labiryncie.** O wilku wspominam głównie przez to, że jest on synem jednego z bogów mitologii nordyckiej: Lokiego...

Teoretycznie w zasadach rozgrywki różnic między Diablo II a Loki nie powinno być wiele. Cyanide nie pokusiło się o tworzenie jakichś szczególnych udziwnień, postawiło za to na sprawdzone i działające elementy. Przede wszystkim **zapowiadane jest, znane już z pierwszego hack'n'slasha Blizzarda, losowe generowanie podziemi i przedmiotów.** Rzeczywiście, zapewnia ono całkowicie niepowtarzalną grę za każdym razem, gdy do niej siadasz. Do tego dochodzą jeszcze ogromne różnice między bohaterami – każdy z nich może rozwijać się zupełnie inaczej – i już mamy rozrywkę na wiele miesięcy.

Loki to ambitna próba powtórzenia sukcesu Diablo.

To nie wszystko. Proces tworzenia samej broni został również znacznie rozszerzony w stosunku do innych gier tego typu. Oręż najczęściej składa się z dwóch części – rękojeści i ostrza. **Każde narzędzie mordu można sobie będzie ulepszyć lub zrobić samemu w wiosce, łącząc dobrą rękojeść ze starego miecza z nowym, znakomitej jakości metalem.** Na tym jednak możliwości usprawniania się nie kończą, gdyż podczas gry nader często znajdziesz magiczne runy, których użycie zwielokrotni potęgę broni.

Hack'n'slash, choćby najlepszy i bardzo rozbudowany, umrze śmiercią naturalną bardzo szybko, jeśli nie będzie miał dobrego multiplayera. Autorzy zapewniają dwa tryby. Klasycznie dadzą **możliwość wspólnej walki przeciw złu w trybie co-op, a także pozwolą zasiec się wzajemnie graczom w PvP** (Player vs. Player) na arenach. Niestety nie jest zapowiadane postawienie serwerów porównywalnych do Battle.netu, ale cóż – nie można mieć wszystkiego.

Loki zapowiada się też oszałamiająco pod względem graficznym, póki co to zdecydowanie najładniejsza taka siekanka na PC. Niesamowita szczegółowość świata i bohaterów, naprawdę widoczne różnice w ich wielkości – spójrz zresztą na screeny. **Nie wiem tylko, jak mocnego kompa trzeba mieć, żeby Loki na nim hulał we względnych detalach. Na pewno przydałaby się też karta AGEIA PhysX** (zajmująca się tylko fizyką obiektów), której możliwości mają tu być dobrze wykorzystane. Pożyjemy, zobaczymy. Na szczęście długo czekać nie trzeba.



Z bliska widać, że potrzebne jest Head & Shoulders...



Przywieźliście szampon do włosów przetłuszczających się?

Loki

Producent:	Dystrybutor PL:
In-house/Cyanide	brak

http://www.loki-game.com/

Premiera: II/III kwartał 2006

Gatunek: hack'n'slash

+ mityczne krainy • dobre rozwiązania zaczerpnięte z Diablo • oszałamiająca oprawa

– jakie to będzie miało wymagania? • jednym z dokonań Cyanide jest Horse Racing Manager. Jak oni sobie poradzą z naprawdę ambitnym zadaniem?

Blizzard zasypia gruszki w popiele, gdy tymczasem rośnie mu duża konkurencja na polu hack'n'slashów. Zapowiada się niezła sieczka!

Autor: Che Collado

Twardziel wyciąga broń i naciska spust. Tempo akcji zwalnia, tak byś widział każdą lecącą do celu kulę. Gdy na ziemi leżą już same trupy, znikąd pojawia się stado białych gołębi. Brzmi znajomo?

Dwie Beretty kontra wyrzutnia rakiet – to musi być John Woo!

Andrew G. stwierdził, że po zakończeniu kariery wystąpi w grze.

鎗神 JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

Stranglehold będzie interaktywną kontynuacją kultowego filmu „Hard Boiled". Tym razem rosyjscy gangsterzy porwą byłą żonę bohatera...

Jeśli uważnie śledzisz w prasie informacje o nadchodzących nowościach, pewnie pamiętasz plotki o znajdującej się – rzekomo? – w fazie produkcji grze współtworzonej przez Johna Woo. **W postać głównego bohatera miał się wcielić zdigitalizowany Chow Yun-Fat, a projekt, jak ptaszki ćwierkały, zainicjowało japońskie Square** (wtedy jeszcze nie SquareEnix), twórcy Final Fantasy. Miłośnicy twórczości chińskiego reżysera czekali na kolejne nowiny o tej superprodukcji, ale te, jak na złość, nie nadchodziły. Aż do teraz.

Trudno powiedzieć, czy nowa propozycja Midway rzeczywiście ma coś wspólnego z tamtą mityczną grą, która nigdy nie ujrzała światła dziennego. Grunt, że **wszystkie najsmakowitsze składniki dania, którego nie było nam dane skosztować, wykorzystano w Stranglehold.** Jest więc John Woo, legenda kina akcji, w roli współreżysera i opiekuna produkcji, nie zabrakło również Chow Yun-Fata, odgrywającego – i tu niespodzianka – znanego z „Hard Boiled" (jednego z najwybitniejszych dzieł Woo) inspektora Tequilę.

To nie przypadek. **Stranglehold będzie interaktywną kontynuacją tego kultowego filmu.** Tym razem wierność oddanie inspektora zostanie poddana próbie, gdy rosyjscy gangsterzy porwą jego byłą żonę. Tequila będzie stąpał po cienkiej linii, starając się pogodzić obowiązki z potrzebą ratowania bliskiej mu osoby.

Typowy dla obrazów Johna Woo balet z bronią w grze rozegra się na ulicach Chicago i Hongkongu. Wśród licznych lokacji znajdą się rzecz jasna ekskluzywne kluby, należące do mafii magazyny i eleganckie posiadłości. Autorzy chwalą się, powtarzając słyszane tysiące razy słowa, „niespotykanym" poziomem interaktywności przedstawionych przestrzeni. **Silnik fizyczny Havok umożliwi niszczenie ścian, tłuczenie szkła czy wyłamywanie drzwi.** Mówi się również o specjalnym systemie uszkodzeń, tzw. Massive D (od „destruction" – czyli „masywne zniszczenie"), choć cynik z pewnością zakrzyknie, że to jedynie nowa nazwa starego konia.



Nowy kinowy hit w Hongkongu: „Trzech barmanów kontra latający klient".

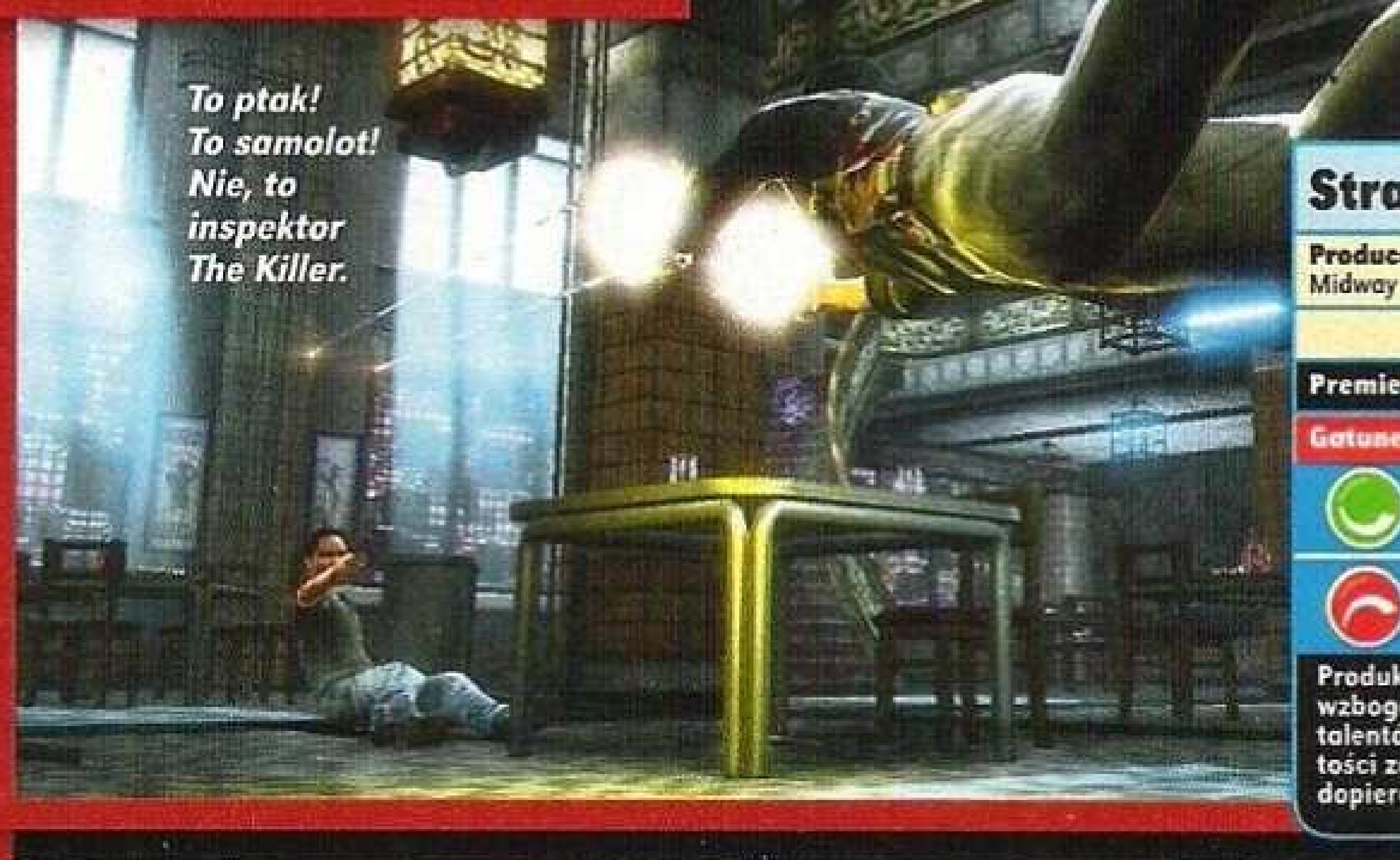
To zresztą nie jedyna okazja do zaryzykowania takiego stwierdzenia. Oprócz Massive D **w grze pojawi się także „Tequila Time". Jak nietrudno się domyślić, jest to strangleholdowy odpowiednik bullet-time'u.** Można się oczywiście wykłócać, że John Woo, jako swoisty ojciec tego typu efektów (pojawiały się one w jego filmach na długo przed premierą „Matrixa"), zapewni graczom nową jakość. Pozostaje tylko pytanie, czy w tym temacie istotnie można coś naprawdę świeżego wymyślić?

Kiedy to czytasz, możesz dojść do wniosku, że oczekuję po Stranglehold jedynie przygotowanego z pompą klona Maxa Payne'a. Poniekąd tak właśnie jest, ale produkcja Midway będzie miała coś, co zmusza do uniesienia brwi w grymasie zaintrygowania. Okazuje się bowiem, że **ogniowe pojedynki będzie można prowadzić również w sieci.** Wprawdzie niewiele jeszcze na ten temat wiadomo, ale perspektywa właściwych „Hard Boiled" akrobacji w towarzystwie – czy naprzeciw – innego gracza rozbudza wyobraźnię. Szczególnie interesująca jest tu kwestia Tequila Time'u – jak rozwiążą ją projektanci? Posłużą się nie najlepszym przykładem Jedi Knighta (z istniejącą tam możliwością spowolnienia czasu, a w istocie – przyspieszenia ruchów) czy wymyślą coś nowego? W tym drugim przypadku rzeczywiście można by mówić o rewolucyjnych rozwiązaniach, zdecydowanie bardziej ekscytujących niż wynalazki w rodzaju Massive D czy Tequila Time.

Stranglehold niemal na pewno okaże się tytułem solidnym – **w jego tworzenie zaangażowane są wielkie nazwiska, a Midway zna się przecież na grach akcji.** Ale czy na tyle dobrze, by wynieść grę ponad dziesiątki bliźniaczo podobnych produkcji? Przekonamy się prawdopodobnie jeszcze w tym roku.



Odłamki ściany najwyraźniej znikają po odstrzeleniu. A może ten lokal zawsze tak wyglądał...?



To ptak! To samolot! Nie, to inspektor The Killer.

Stranglehold

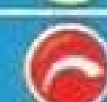
Producent:	Dystrybutor PL:
Midway	brak

http://www.midway.com/

Premiera: 2006

Gatunek: akcja TPP


udział Johna Woo i Chow Yun-Fata
• multiplayer


mało innowacji – przynajmniej w tym, co producenci ujawnili do tej pory

Produkcja z pewnością ciekawa, wzbogacona udziałem filmowych talentów z Hongkongu. O jej wartości zadecydować może jednak dopiero multiplayer.

Autor: PanDora

Drink Final Fantasy

Przygotowując graczy do premiery Final Fantasy XII, firma Square/Enix, we współpracy z producentem napojów Suntory, wypuściła na japoński rynek napitek zdrowotny o nazwie **Potion**, w skład którego wchodzi m.in. tymianek, wyciąg z miodu i rozmaryn. Ciekawe, czy uzupełnia punkty zdrowia i magii...?



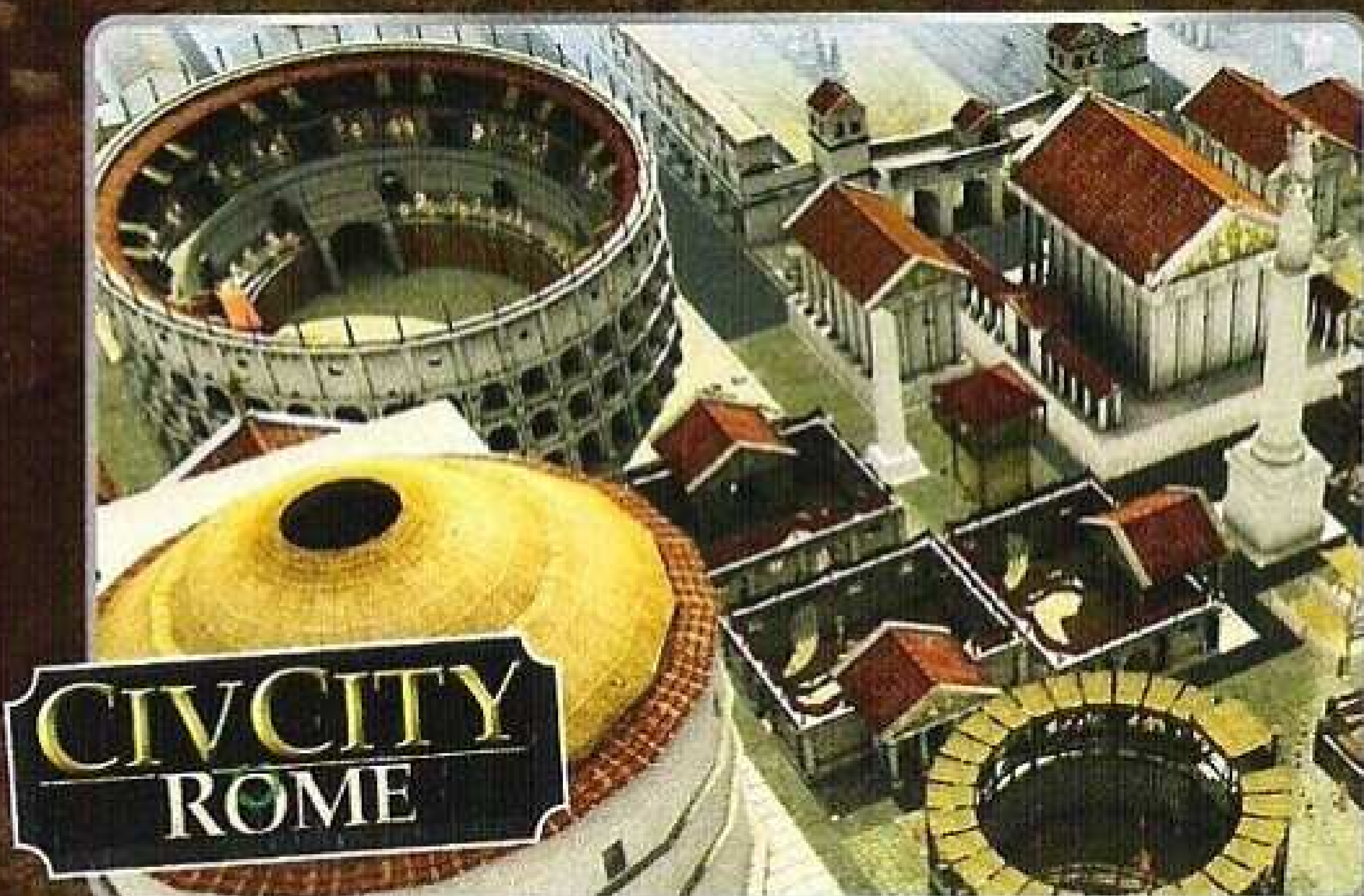
NCSoft leci w kosmos

Specjalizujący się w grach **MMORPG** koncern **NCSoft** nawiązał współpracę ze studiem **Spacetime**, tworzonym przez ludzi, którzy pracowali wcześniej przy sieciowej grze Star Wars Galaxies. W ramach umowy Spacetime ma przygotować dla NCSoftu MMORPG-a rozgrywanego w przestrzeni kosmicznej – to jedyne założenie, na razie bowiem zespół dostał całkowitą swobodę twórczą. Brzmi ciekawie!

Nitrokaskaderzy

Francuskie studio Game Seed zapowiedziało grę **Nitro Stunt Racer**, która – zgodnie z tytułem – ma być zręcznościową ścigałką, w której będzie można korzystać z turbodopalaczy i wykonywać efektowne kaskaderskie akrobacje. Co ciekawe, gra ma mieć również realistyczny model fizyki – czy to w ogóle możliwe przy takiej tematyce?







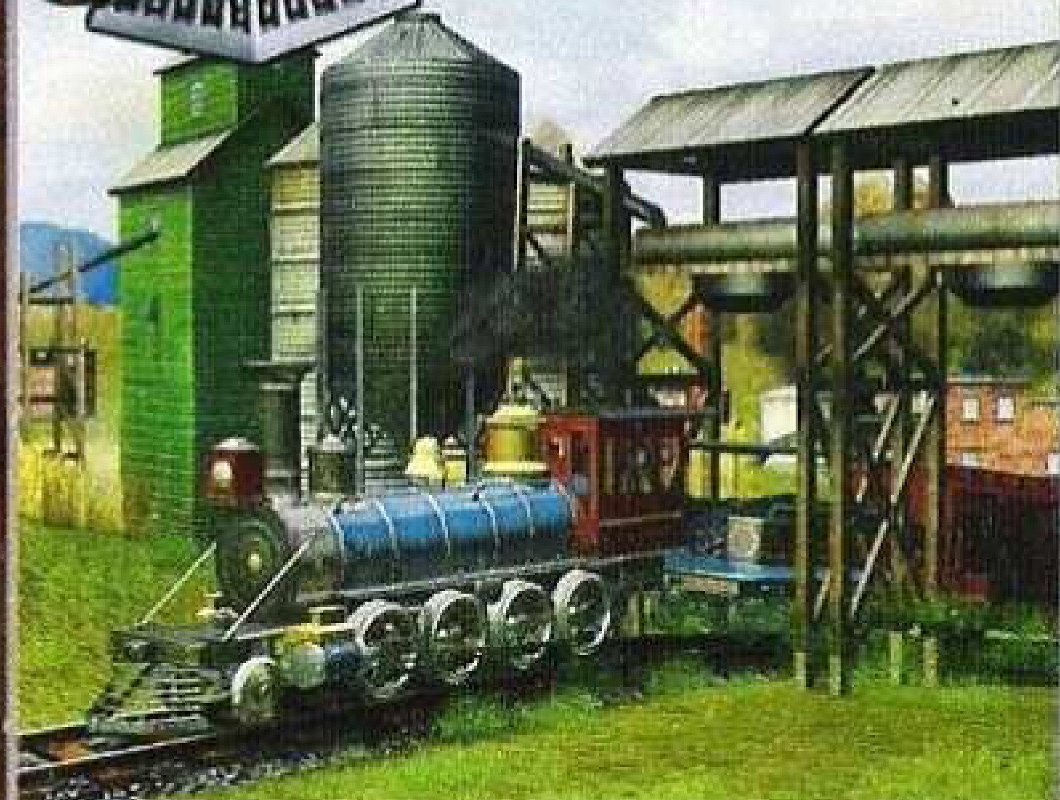


Pierwszy oficjalny dodatek do Civilization IV ma zawierać sześć scenariuszy przedstawiających wielkie militarne podboje największych wodzów w historii ludzkości. Choćby tego typka, do którego mówili „Ceziu".

Nowe produkcje Sida Meiera

Legenda branży zapowiada premiery trzech gier!





Swoją nową grę Sim Meier chce ponoć zadedykować Tuwimowi, za wkład w promowanie kolejnictwa.

Sukces – w pełni zasłużony – Civilization IV dodał skrzydeł Sidowi Meierowi i jego ekipie z Firaxis. Na początku marca studio to przejęło programistów z PopTop Software, czyli zespół odpowiedzialny za takie gry jak Railroad Tycoon 3, Tropico, a ostatnio także Shattered Union. To jednak informacja czysto branżowa, dla graczy mało interesująca – mamy jednak również bardziej smakowite newsy.

W połowie marca Firaxis oficjalnie poinformowało o swoich trzech nowych projektach. Pierwszym z nich będzie **Civilization IV: Warlords**, add-on do jednej z najlepszych gier strategicznych minionego roku. Poza szeregiem nowych jednostek i budynków Warlords doda do już dostępnych trybów gry sześć scenariuszy, których bohaterami będą najwybitniejsi wodzowie w historii ludzkości, m.in. Aleksander Wielki i Dżyngis-chan. Rozszerzenie do Civ IV powinno ukazać się jeszcze latem tego roku.

Kolejna z zapowiedzianych gier nosi tytuł **Sid Meier's Railroads!** i jak łatwo się domyślić, jest powrotem do tematu, którym słynny programista zajmował się w grze Railroad Tycoon. Nowa gra będzie wykorzystywać engine graficzny Civilization IV, ale nie tylko dzięki niemu obie te produkcje będą do siebie podobne. Przy Civ IV Sid Meier zrewolucjonizował mechanizmy rozgrywki znane z wcześniejszych części Civilization, jednocześnie zachowując charakter całej serii – w podobny sposób Railroads! odświeży formułę Railroad Tycoona. Premiery gry można spodziewać się całkiem szybko, bo już na jesieni tego roku.

Ostatnia z produkcji, którymi chwali się Firaxis, to gra strategiczna **CivCity: Rome**. Przy tym projekcie Sid Meier będzie pełnił jedynie rolę konsultanta, bowiem produkcją tego tytułu zajmie się studio Firefly (znane z serii Twierdza). Gra ta będzie inspirowana serią Civilization, ale zamiast oddawać graczowi władzę nad całą cywilizacją, skoncentruje się na zarządzaniu jednym miastem – Rzymem. Szkoda, że jej twórcy skupią się tylko na okresie antycznym – nie było jeszcze produkcji, która pokazywałaby rozwój jednego miasta na przestrzeni wielu wieków, od starożytności do współczesności, a to pasowałoby i do tytułu, i do serii Civilization. CivCity: Rome także ukaże się szybko, najprawdopodobniej jeszcze przed wakacjami.

www.firaxis.com



Właśnie smażyliśmy jajecznicę, kiedy przypłynęli Apacze. Co zrobić, kiedy w całym tym podpisie nie ma jaj?

Microsoft wykopuje wojenny topór

Powstaje dodatek do Age of Empires III

www.ensemblestudios.com

Ciekawostka – seria Age of Empires i Civilization idą ostatnio niemal łeb w łeb. Pod koniec ubiegłego roku na rynek trafiły najnowsze części obu cyklów, niedługo, prawie jednocześnie ukażą się też rozszerzenia do nich, na dodatek zaś będą bardzo podobnie zatytułowane. Add-on do Civilization IV ma być zatytułowany Warlords (piszemy o tym powyżej), a ten do Age of Empires III... The WarChiefs.

The WarChiefs pozwoli graczom poprowadzić do boju trzy indiańskie plemiona – w tym m.in. Irokezów – w ich walce z kolonizatorami Ameryki. Dodatkowo pojawią się też nowe jednostki, budynki oraz opcje na ekranie miasta w Starym Świecie. Premiera **Age of Empires III: The WarChiefs** zapowiedziana jest na jesień 2006 roku.

Podziemia napędzane gazem

GAS powered GAMES

Gas Powered Games zapowiada dodatek do gry Dungeon Siege II

W połowie marca Gas Powered Games poinformowało o trzech rzeczach – pierwsza z nich to zmiana wydawcy (nowym dystrybutorem produkcji studia został koncern Take Two), druga to rozpoczęcie prac nad grą ze świata Dungeon Siege przeznaczoną na platformę PSP, trzecia zaś – dla nas najważniejsza – dotyczy premiery **Dungeon Siege II: Broken World**, pierwszego dodatku do tej hitowej gry RPG. Broken World, który zapowiadany jest na lato tego roku, kontynuuje fabułę podstawki, dodając nową kampanię, jedną grywalną rasę i zupełnie nowy, wieloklasowy system rozwoju postaci. Więcej info już wkrótce.

www.gaspowered.com/ds2

Obsidian i SEGA – dwa bratanki

Studio **Obsidian**, specjaliści od gier RPG (mają na koncie m.in. Knights of the Old Republic II: The Sith Lords), podpisało właśnie umowę z koncernem **SEGA**, na mocy której ma ono przygotować grę RPG, która zostanie wydana na **PC**, **Xboxa 360** i **PS3**. Więcej szczegółów niestety nie ujawniono i pewnie poznamy je dopiero na E3.



Demonie! Miej litość!

Nowo założone studio Maxum Games zapowiedziało swoją pierwszą grę, zatytułowaną **Demons of Mercy**. Ma to być produkcja bazująca na komiksie wymyślonym przez R.H. Stavis (pracowała nad zeszytami z cyklu „Lara Croft Memoirs"), a jej główną bohaterką będzie Mercy Down, piękna zabójczyni. Chłopakom się może spodobać...

Duke Nukem Forever 2

To chyba żarty – w jednym z udzielonych niedawno wywiadów Scott Miller, szef firmy 3D Relams, mówiąc o najbliższych planach jego studia, powiedział, że pracuje już nad fabułą do drugiej części **Preya**. Oraz: „gdy tylko ukaże się **Duke Nukem Forever**, będziemy chcieli wydać jego kontynuację". „Gdy tylko", czyli... nigdy?!?



Pierwszy screen z DNF. Kiedy to było?

Sensible Soccer – Czerwcowy futbol?

Sensible Soccer przesunięte z Wielkanocy na czerwiec

Codemasters – zapewne z żalem, biorąc pod uwagę fakt, że wielu graczy już odkurzało stare korki z myślą o tym tytule – poinformowało, że premiera nowej wersji klasycznej gry piłkarskiej **Sensible Soccer** przesunięta została z zapowiadanej wcześniej Wielkanocy. Poślizg związany jest z chęcią dopracowania grywalności tego tytułu – Codemasters pragnie, by nowe Sensi Soccer osiągnęło podobną pozycję jak dekadę temu jego pierwowzór, czyli zostało uznane za najlepszą zręcznościową piłkę nożną. Przypomnijmy – gra ma wykorzystywać znane z oryginału mechanizmy rozgrywki (m.in. możliwość podkręcania piłki po strzale), a także przedstawiać akcję na boisku w technice cel-shading. Powrócą również charakterystyczne karykaturalne wizerunki piłkarzy, a szczególnie – jak obiecują twórcy – „największe głowy w futbolu". Do tego dostaniemy 5000 zawodników, 350 zespołów i kilkadziesiąt lig i turniejów wzorowanych na autentycznych piłkarskich zawodach.



Wielkie głowy, mała piłka – oto Sensible Soccer.

www.codemasters.com/sensiblesoccer

(Kolejna) wpadka StarForce

Specjaliści od zabezpieczeń programów propagują piractwo!



Bardzo nieciekawa afera wybuchła w połowie marca w związku z rosyjską firmą **StarForce**, zajmującą się opracowywaniem wyjątkowo nielubianych przez graczy zabezpieczeń gier. Administrator strony internetowej tej firmy umieścił na forum informację, która miała pokazać, jaki los spotyka producentów gier niekorzystających z zabezpieczeń StarForce – padło na studio Stardock i ich grę Galactic Civilization II. W poście tym internauci mogli przeczytać, że Gal Civ II, gra niezabezpieczona systemem Starforce, w dniu premiery trafiła na pirackie serwisy. A jako dowód na te słowa, do wiadomości dołączono również aktywny link torrenta, który umożliwiał ściągnięcie pirata.

Po reakcji twórców Gal Civ II link zniknął, a StarForce oficjalnie przeprosił studio Stardock. Nie zmienia to jednak faktu, że zagranie Rosjan było typowo... rosyjskie.

www.star-force.com

Nowe projekty Bethesda



Pete Hines ze studia Bethesda Software potwierdził w jednym z niedawno udzielonych wywiadów, że Bethesda wydzieliła dwa zespoły, które zajmują się serią **Elder Scrolls**. Jeden z nich będzie przygotowywał łatki i – uwaga! – dodatki do gry **Oblivion**, podczas gdy drugi z nich skupi się na pracach nad kolejną częścią cyklu. Warto też dodać, że trzeci z zespołów zatrudnionych w firmie pracuje nad Falloutem 3!

Cyfrowa kultura w PKiN



W dniach 10-11 maja odbędzie się skierowana do młodych ludzi w wieku 11-25 lat impreza **Digital Culture 2006**. Wstęp do Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie będzie wtedy wolny, a na miejscu uczestnicy będą mogli poznać najróżniejsze sposoby na wykorzystanie komputerów i technologii cyfrowych. Warto zajrzeć – szczególnie jeśli interesujesz się elektroniką i komputerami.

Rainbow Six jedzie do Las Vegas

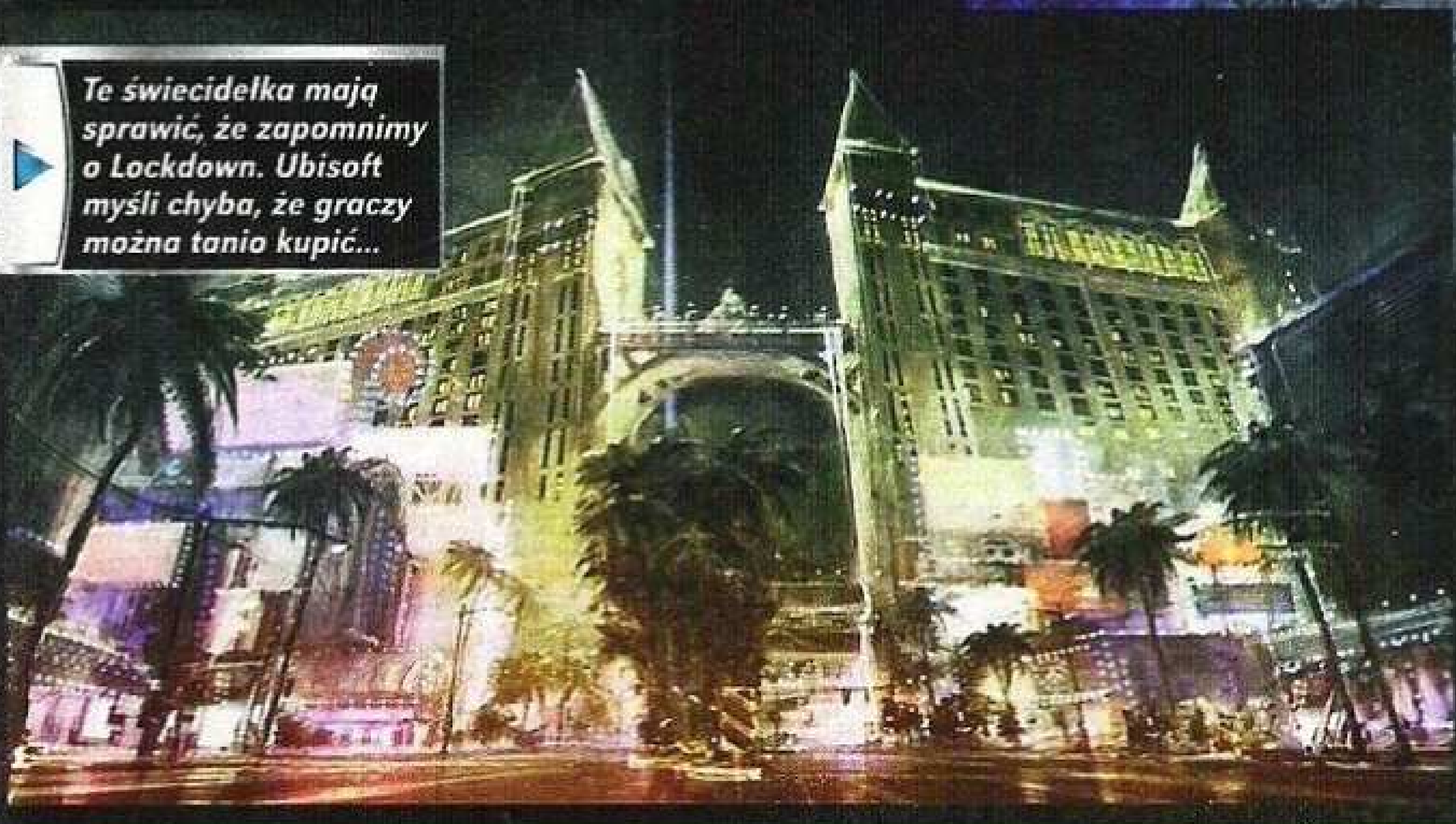
UbiSoft ogłasza nową odsłonę znanej serii taktycznych FPS-ów



Choć PeCetowa wersja Rainbow Six: Lockdown nieszczególnie się udała, również na blaszaki ukaże się – przynajmniej według obecnych zapowiedzi – kolejna część tego cyklu. Według informacji prasowej UbiSoftu będzie ona zatytułowana **Rainbow Six: Vegas** i jak łatwo się domyślić, zobaczysz w niej akcje oddziału Rainbow Six przeprowadzane w tej amerykańskiej stolicy hazardu.

Lockdown zepsuł nam chętkę na kolejnego Rainbow Sixa, ale może okazać się, że Vegas będzie dla serii powrotem do wysokiej formy – szefem projektu jest Chadi Lebbos, który kierował również zespołem pracującym nad bardzo udanym Rainbow Six 3. Kilka informacji, które już udało się nam zdobyć: gra będzie miała jednego, konkretnego bohatera, któremu towarzyszyć będzie maksymalnie trzech kompanów; postacie sterowane przez komputer mają dużo mówić w trakcie misji, a nawet... kłócić się; fabuła przedstawiona będzie podobnie jak w grach Half-Life, bez animacji, w sekwencjach z widokiem FPP. Niestety wiemy też, że ponownie zabraknie ekranu planowania misji, a wszystkie rozkazy będą wydawane już na polu walki – to konsolowe rozwiązanie, które nieszczególnie spodobało się PeCetowym graczom i pewnie będą kręcić na to nosem również przy R6: Vegas. Premiera zapowiadana jest na III kwartał 2006 roku, najprawdopodobniej jednak wersje konsolowe gry ukażą się z wyprzedzeniem w stosunku do edycji PC.

www.rainbowsixgame.com



Te świecidełka mają sprawić, że zapomnimy o Lockdown. Ubisoft myśli chyba, że graczy można tanio kupić...

Służba wzywa... i to dwa razy

Infinity Ward szykuje dwie nowe gry z cyklu Call of Duty!

Biorąc pod uwagę ogromny sukces Call of Duty 2, nikogo chyba nie zdziwi fakt, że studio odpowiedzialne za ten tytuł szykuje kolejną, trzecią część cyklu. Na razie wiemy tylko tyle, że **Call of Duty 3** na pewno będzie i najprawdopodobniej ukaże się jeszcze w tym roku – więcej informacji pojawi się zapewne podczas targów E3. Dużo ciekawszy jest jednak inny – oficjalnie niepotwierdzony – przeciek z obozu Infinity Ward – równolegle z Call of Duty 3 powstaje także gra **Call of Duty: Modern Warfare**, której akcja rozgrywać się będzie... współcześnie!

Tematem Call of Duty: Modern Warfare będą starcia oddziałów US Army, US Marines i brytyjskiego SAS z bliskowschodnimi terrorystami. Walczyć będziesz na pokładach statków, w bazach terrorystów, na ulicach miast wschodniej Europy (za jakie grzechy, przecież więzień CIA w końcu nie znaleziono!) i Bliskiego Wschodu. W grze mają też znaleźć się sekwencje lotu helikopterem, z którego oddziały komandosów będą zrzucane na pole walki. Mówi się również o możliwości niszczenia wszystkich obiektów występujących w lokacjach, wzywania wsparcia z powietrza, a także np. o blokowaniu drzwi ciężkimi przedmiotami. Call of Duty: Modern Warfare to projekt jeszcze oficjalnie niepotwierdzony, ale w tym wypadku nasze tajne źródła raczej się nie mylą... Tu również spodziewamy się oficjalnych informacji przy okazji targów E3.

www.callofduty.com

Microsoft Origami



Windows Vista to nie jedyny duży – rewolucyjny? – projekt przygotowywany aktualnie przez Microsoft. Koncern ten pracuje również nad urządzeniem o nazwie **Origami**, które ma być dość specyficznym komputerem przenośnym. Specyficznym, bo mniejszym od laptopa, wyposażonym w ekran dotykowy i powiązany z nim nietypowy interfejs, zbudowany na obracającym się kole w lewym dolnym rogu ekranu.

Jak wygląda Superman



Koncern Electronic Arts pokazał screena z przygotowywanej przez siebie gry **Superman Returns**, której premiera ma towarzyszyć szykowanemu na czerwiec obrazowi kinowemu z Człowiekiem ze Stali. Dokładniej zaś EA zaprezentowało materiały pokazujące, jak tytuł ten ma wyglądać w założeniach jej twórców. Wszystko OK, ale biorąc pod uwagę to, że gra ma trafić do sprzedaży za 3 miesiące... czy chłopakom nie zabraknie czasu?

Silent Hill 5?

Akira Yamaoka, twórca serii **Silent Hill**, zdradził niedawno kilka szczegółów dotyczących piątej części cyklu. Klimatem ma ona przypominać Silent Hill 2 (więcej będzie psychologicznych dylematów niż walki), akcja toczyć się będzie w „słonecznym miejscu, w którym stało się coś złego", najprawdopodobniej też w nazwie zamiast cyfry 5 pojawi się po prostu jakiś (na pewno niepokojący) podtytuł.

Dodatek do Gal Civ II

Zbyt wielu konkretów co prawda jeszcze nie ma, ale wiemy już, że pierwszy dodatek do gry **Galactic Civilizations II** będzie zatytułowany **Dark Avatar** i pozwoli – w trybie kampanii – wcielić się w „złych chłopców" galaktyki, czyli Imperium Drengin. Nie udało się w Star Wars, uda się w Gal Civ II – Ciemna Strona Mocy będzie rządzić!



Episode One 31 maja!



Opóźniającą się premierą Half-Life 2 ekscytowali się niemal wszyscy gracze. Poślizgi samodzielnego dodatku do tej gry, **Half-Life 2: Episode One**, nie budzą już takich emocji. Wygląda na to, że ostatecznie trafi on do sprzedaży 31 maja – chyba że Valve znów zapomni, co znaczy „dotrzymać danego słowa".

Prawdziwa wojna

Studio Kuma Reality Games, twórcy dystrybuowanej na zasadzie epizodów kontrowersyjnej gry **Kuma\War** (http://www.kumawar.com/), przedstawiającej współczesne konflikty zbrojne, szykuje sequela swojego flagowego tytułu, który tym razem będzie wykorzystywał silnik Source.



PlayStation 3 w listopadzie



To co prawda niePeCetowy news, ale i tak warto o tym napisać – koncern Sony potwierdził, że nowa konsola **PlayStation 3** trafi do sprzedaży równolegle w Japonii, USA i Europie w listopadzie tego roku. Lista parametrów technicznych jest długa, nie ma co jej przywoływać, wystarczy tylko napisać, że na pewno PS3 będzie maszyną o wiele potężniejszą od Xboxa 360. Do tematu na pewno wrócimy!

Gotowa na wszystko!

Koncern Buena Vista Games zapowiedział stylizowaną na The Sims grę bazującą na licencji znanego i u nas serialu **„Gotowe na wszystko"**. Przesada? Niekoniecznie – jeśli tylko będzie się można pobawić z Evą Longorią, gra na pewno znajdzie wielu fanów...

EA ogłasza Battlefield 2142!

Seria sieciowych FPS-ów przenosi się do... przyszłości



Wybiegli z bunkra i na wszelki wypadek otworzyli ogień – typowa taktyka Amerykanów.



Tego jeszcze w Battlefield nie było – dostaniemy w łapy nie tylko sprzęt jeżdżący i latający, ale także mechy!

To może być zaskoczenie – koncern Electronic Arts i studio DICE ogłosiły, że kolejna część serii Battlefield będzie przedstawiała całkowicie fikcyjny konflikt rozgrywający się w... odległej przyszłości. **Battlefield 2142**, bo taki będzie tytuł nowej gry EA, ukaże się już w IV kwartale tego roku i będzie oferować rozgrywkę zbliżoną do tej znanej z Battlefielda 2 (znów pojawi się Commander Mode). Tyle tylko, że współczesne bronie i ekwipunek zastąpi całkowicie futurystyczny sprzęt bojowy, w tym także np. mechy, granaty EMP, automatyczne działka stacjonarne itd.

Tym razem weźmiesz udział w konflikcie pomiędzy Unią Europejską (The European Union) a Koalicją Panazjatycką (Pan Asian Coalition) – w przyszłości Ziemia wejdzie ponownie w epokę lodowcową, walka toczyć się więc będzie o pola uprawne, jedyne źródło żywności. Gra pozwoli na rozgrywkę maksymalnie 64 graczom równocześnie i będzie posiadała system rankingowy rozbudowany jeszcze bardziej niż w Battlefield 2. Informacja podana przez EA i DICE ucieszyła chyba wszystkich fanów sieciowych strzelanek – za wyjątkiem twórców Quake Wars: Enemy Territory, którzy będą teraz musieli postarać się podwójnie, by zapewnić sukces swojej produkcji.

www.ea.com

Mikroautka dają czadu

Codemasters zapowiada Micro Machines V4

W czerwcu lub lipcu trafi do sprzedaży pierwsza od lat nowa część kultowej niegdyś serii zręcznościowych ścigałek Micro Machines. Będzie ona zatytułowana – tu niespodzianek raczej nie ma – **Micro Machines V4** i ma zawierać setki małych autek (miniaturki od terenówek po wielkie amerykańskie krążowniki szos), tory inspirowane klasycznymi trasami z poprzednich części (stół bilardowy, kuchenny, wanna pełna wody) oraz wiele bonusów ułatwiających walkę na torze (np. instalowany na dachu młotek miażdżący konkurencję). Grę przygotowuje studio Supersonic Software, które ma na koncie Antz: Extreme Racing i... Micro Machines 2.



Masz małe mieszkanko? Pościgaj się mikromaszynkami!



www.codemasters.com

Wycieczka do zoo: dinozaury atakują



Microsoft zapowiada trzy dodatki do Zoo Tycoon 2



Na to, że opuści deskę po sikaniu chyba nie można liczyć, co?

Ciekawe, ilu czytelników ruszy ta informacja – gry z serii Zoo Tycoon nie są szczególnie poważane przez graczy, ktoś jednak sprawia, że okupują wysokie miejsca list i zestawień sprzedaży. Jeśli to właśnie ty – tak, do ciebie mówię! – przyczyniłeś się do sukcesu **Zoo Tycoon 2**, ucieszy cię wiadomość, że już niedługo pojawią się aż trzy rozszerzenia do tej gry: **African Adventure**, **Marine Mania** i **Dino Danger**. Dwa pierwsze będą dużymi dodatkami, które mają być sprzedawane normalnie, w postaci pudełkowej; natomiast ostatni (Dino Danger) ma być add-onem, który ściągnąć będzie można z Internetu. Już po tytułach można zorientować się, co każdy z dodatków przyniesie: African Adventure to 20 nowych zwierzaków rodem z czarnego lądu, Marine Mania skoncentruje się bestiach pływających w akwariach i basenach, a Dino Danger dorzuci do menażerii dostępnej w grze kilka paskudnych prehistorycznych gadów. Premiera dodatków – okolice maja i czerwca 2006.



www.zootycoon.com

Połam nogi z Playlogic



Playlogic poinformował o podpisaniu umowy z firmą Red Bull, na mocy której ma powstać gra wykorzystująca licencję zawodów Red Bull BC One, czyli pojedynków tancerzy breakdance. Będzie to pierwsza profesjonalna gra traktująca o tej tematyce, a b-boye, którzy mieli okazje ją zobaczyć, twierdzą, że zapowiada się znakomicie. Premiera – 2007 rok.

Kiedyś Diabolique, teraz Infernal



Przygotowywana przez polskie studio Metropolis gra Diabolique: License to Sin ma nową nazwę. Obecnie oficjalny tytuł tej produkcji to Infernal. Jak twierdzą producenci, ta zmiana wiąże się z faktem, że w ciągu ostatnich miesięcy zmodyfikowano charakter gry – jest ona teraz ponoć bardziej złożona i wykorzystuje nowocześniejsze technologie. A może ktoś po prostu przypomniał sobie o filmie „Diabolique" z Isabelle Adjani i Sharon Stone?

Bogowie ruszają do boju

Studio Lionhead kończy prace nad dodatkiem do Black & White 2

BATTLE OF THE GODS · BLACK & WHITE 2

Cichutko siedzieli skubańce – choć dodatek do **Black & White 2** zatytułowany **Battle of the Gods** ma trafić na rynek jeszcze przed wakacjami, dopiero teraz Peter Molyneux i jego ekipa ujawnili, że nad nim pracują. Fabularnie Battle of the Gods ma kontynuować historię znaną z podstawki B&W2. Aztecy znów marzą o podboju świata, tyle tylko, że tym razem są armią zombiaków. W dodatku możemy spodziewać się czterech nowych czarów, trzech budynków, dwóch lądów i jednego... złego boga (jego czcić będą azteccy nieumarli). Screeny z Battle of the Gods wyglądają wyjątkowo efektownie – zdaje się, że naprawdę jest na co czekać!


Ojej, coś mi się z garnuszka czarów wysypało.


Virtua Fighter: The Chowańce – sukces byłby większy niż samego Black & White 2.

www.lionhead.com/bw2

Fun dla całej rodziny

THE SIMS 2 FAMILY FUN STUFF

Minidodatek do The Sims 2 dostępny już w kwietniu

Koncern Electronic Arts zapowiedział nowy dodatek do gry **The Sims 2** – tym razem jednak nie będzie to add-on tak obszerny jak Na Studiach czy Własny Biznes. Rozszerzenie będzie zatytułowane **Family Fun Stuff** (polski tytuł nie jest jeszcze znany) i ma zawierać głównie nowe przedmioty, ubranka, meble i inne podobne drobiazgi (m.in. Toyboxtopus, pudło na zabawki przypominające ośmiornicę, czy kostium smoka, idealny na imprezy organizowane przez komputerowych ludzików). Nie znamy jeszcze ceny Family Fun Stuff, ale najprawdopodobniej będzie ona niższa niż normalnych, pełnowymiarowych dodatków.


Nie chciałbym mieć rodziny, której takie zabawy sprawiają frajdę...



www.thesims.com

RTS + FPS = Field Ops

Kolejny oryginalny pomysł studia Digital Reality

Skromnie i bez rozgłosu węgierska ekipa z Digital Reality staje się poważną marką w gatunku gier strategicznych. Niemal wszystkie jej produkcje to tytuły wprowadzające nowatorskie, wręcz rewolucyjne mechanizmy rozgrywki – i nie inaczej jest z jej nową grą, zatytułowaną **Field Ops**. Tym razem innowacja polegać będzie na połączeniu RTS-a z FPS-em – przez większą część gry będziesz w tradycyjny sposób wydawać rozkazy podwładnym, w każdej chwili jednak będziesz mógł „wcielić się" w dowolnego żołnierza i wziąć udział w walce również z tej perspektywy. Gra będzie oferować 5 teatrów działań, 8 klas jednostek pieszych (to właśnie piechurami będzie można kierować osobiście), nowoczesny engine graficzny z rozbudowanym modelem fizyki, możliwość sterowania pojazdami oraz tryb multiplayer z rozbudowanym systemem rankingowym. Lubimy takie nietypowe, ciekawe gry – nawet jeśli ostatecznie okazuje się, że przegrywają z bardziej tradycyjnymi „tatusiami" typu Age of Empires III czy F.E.A.R. Premiera zapowiedziana jest na listopad 2006 roku.


Field Ops to RTS...

www.fieldopsgame.com


...i FPS w jednym. Programiści, łącząc gatunki, dojdą wkrótce do miksu platformówki i menedżera piłkarskiego.

LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

konkurs SMS

GŁOSUJ!

Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysyłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w SMS-ie – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie www.click.pl.

1	GTA: San Andreas	=	277
2	Władca Pierścieni: Bitwa o Śródziemie II	nowość	320
3	NFS: Most Wanted	↓	306
4	Call of Duty 2	↓	298
5	Fable: Zaginione Opowieści	↑	296
6	Civilization IV	=	307
7	Star Wars: Empire at War	↑	316
8	Prince of Persia: Dwa Trony	↓	312
9	Age of Empires III	↓	295
10	FIFA 06	↑	295
11	F.E.A.R.	↓	292
12	Prince of Persia: Dusza Wojownika	↓	320
13	Marc Ecko's Getting Up	nowość	319

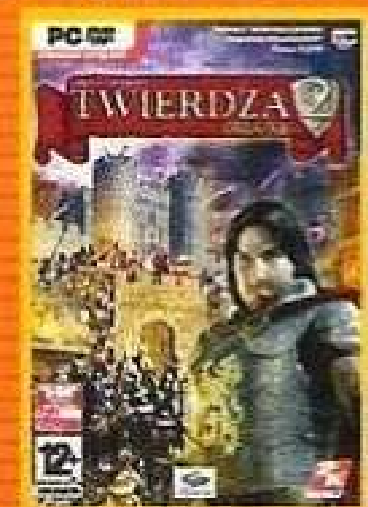
Propozycje:

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	327
Commandos Strike Force	324
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	328
Football Manager 2006	303
Galactic Civilizations II	325
Ojciec chrzestny: Gra	326
Onimusha 3: Demon Siege	321
Star Wars: Battlefront II	310
TOCA Race Driver 3	318
Tony Hawk's American Wasteland	322

WYGRYWAJ!

Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy 3 egzemplarze gry **Twierdza 2 Deluxe**, ufundowane przez firmę Cenega!!!





Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Orange, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

The Elder Scrolls IV OBLIVION™

Choć podczas rozgrywki czuć wyraźnie, że Oblivion powstawał równolegle na PC i Xboxa 360, nieoczekiwanie jest to jedna z niewielu gier, którym konsolowe korzenie wyszły zdecydowanie na dobre.


Przyrzekam, to nie moja wina!

Już widzę, jak krew zagotowała się w żyłach co bardziej cholerycznych i konserwatywnych fanów gier RPG. Jak to? Nowa część Elder Scrolls konsolowa? Ano... tak. Praktycznie od początku twórcy Obliviona zapowiadali, że równocześnie z wersją PC na półki sklepowe trafi ta oznaczona charakterystycznym zielonym znaczkiem Xboxa 360. A że na dzikim zachodzie (czyli w USA i tej części Europy, która leży na zachód od Odry) **konsolówki to interes dużo większy niż produkcje przeznaczone na blaszaka, łatwo więc wywnioskować, która wersja gry była dla studia Bethesda ważniejsza**, pod którą platformę „ustawiano" ten tytuł.

Mamy więc kwestie dialogowe i opisy questów zapisane literami wielkimi jak szczury w tutejszych lochach; ekran ekwipunku skonstruowany tak, by łatwiej korzystało się z niego przy pomocy pada niż myszki; dynamiczny, wręcz zręcznościowy system walki oraz możliwość przełączenia się na widok TPP, w którym – jak **pod wpływem magicznego zaklęcia – Oblivion zmienia się z poważnego RPG-a niemalże w GTA: Tamriel.** To wszystko sprawia jednak, że czwarta część ważnej dla historii gatunku serii Elder Scrolls jest nie tylko najlepszą odsłoną cyklu, ale i jedną z lepszych gier RPG wydanych na PC. To świetna produkcja, od której trudno się oderwać.

W przeciwieństwie do buro-mrocznego świata Morrowinda, **Oblivion przedstawia krainę fantasy bardziej tradycyjną, bogatą w barwy, kształty i dźwięki.** Również fabuła gry jest bardziej jasna, choć punkt wyjścia jest w niej niemal identyczny – zaczynasz jako skazaniec osadzony w imperialnym więzieniu. Los – ale jak się okaże, wcale nie przypadek – sprawia, że akurat w celi, w której odsiadujesz wyrok, znajduje się tajne przejście, pozwalające na dyskretne opuszczenie cesarskiego zamku. Oczywiście sam nigdy byś na to nie wpadł, ale właśnie wtedy, kiedy zastanawiasz się, co tutaj dają na kolację (i czy w ogóle cokolwiek dają), do twojej celi wpadają straże, razem z samym władcą Urielem Septimem VIII. Okazuje się, że **ktoś zaplanował zamach na cesarza i jego potomków.**

To inna rzeczywistość, w której łatwo zanurzyć się na wiele godzin, a odkrywanie świata potrafi wciągnąć na długie tygodnie.

To, co dzieje się potem, można przewidzieć nawet bez Nostradamusa. **Cesarz i tak umiera, ale ostatkiem sił przekazuje ci cenny artefakt i... bezcenną tajemnicę.** Okazuje się, że Uriel Septim ma jeszcze jednego syna, który jako jedyny może – a cóżby innego?! – uratować cesarstwo przed siłami zła. Twoim zadaniem jest więc odnalezienie młodzieńca i uświadomienie mu, jaka odpowiedzialność na nim ciąży. Potem trzeba pomóc Martinowi (tak cesarski syn ma na imię) w wal-


Jeden z ciekawszych questów – walka z trollami w obrazie namalowanym magicznym pędzlem.


Ślubujemy grać w Obliviona, póki śmierć nas nie rozłączy. I o jeden dzień dłużej.

Zamknij Bramy Oblivionu!

AKCJA

Jedną z często powtarzających się w grze sekwencji jest zamykanie tzw. Bram Oblivionu. Jak to zrobić?



1 Na początek trzeba znaleźć Bramę Oblivionu. Wraz z rozwojem akcji jest ich coraz więcej...



2 Przechodzisz przez portal i... trafiasz do ponurego, mrocznego miejsca, w którym pierwszym zadaniem jest znalezienie drogi prowadzącej do górującej nad okolicą wieży.



3 We wnętrzu wieży znów czekają cię niebezpieczeństwa. Musisz pokonać co najmniej kilkunastu przeciwników i znaleźć drogę w labiryncie identycznie wyglądających korytarzy.



4 W końcu udaje ci się dojść do tzw. Sigil Stone. Kiedy go weźmiesz, ekran rozbłyskuje ogniem, a po chwili wracasz do Tamriel. Brama zamknięta!

Ta poświata to znak, że promienie słońca pozbawia mnie energii. Jestem wampirem!

ce z demonami, które za pośrednictwem Bram Oblivionu atakują świat. Sporo? A to nie koniec. Jak zwykle okaże się też, że jeśli chcesz coś zrobić dobrze, musisz to zrobić sam, więc znalezienie odpowiedzi na pytanie, kto stoi za zamachem na cesarza (stary znajomy!), również spocznie na twoich barkach. **Także w ostatecznym starciu z siłami zła będziesz musiał odegrać kluczową rolę**, choć trzeba przyznać, że koniec końców to nie ty zadasz decydujący cios w finałowym pojedynku tytanów.

Główny quest jest stosunkowo krótki (na jego przejście wystarczy jeden-dwa dni intensywnego grania), kolejne zadania z nim związane wydawane są przez kilka kluczowych dla tej opowieści postaci. Jeśli na dodatek skorzystasz z opcji automatycznego przenoszenia się do kolejnych lokacji, w których musisz coś zrobić, by pchnąć fabułę do przodu, możesz odnieść wrażenie, że Oblivion to gra niemalże przygodowo-zręcznościowa. Ot, skaczesz z miejsca na miejsce, walczysz z przeciwnikami, znajdujesz jakiś przedmiot i... powtarzasz wszystko od nowa.

W tę pułapkę wpadniesz niemal na pewno, jeśli masz wolny komputer („chrupanie" gry poza miastami i labiryntami nie zachęca do eksploracji mapy), ale to jeden z dwóch największych błędów, jakie można popełnić w Oblivionie (drugi to zaplątanie się w wampiryzm, jeśli nie masz na to ochoty). Dużo **lepiej zapomnieć szybko o efektownym wyglądzie screenów widocznych na reklamach gry, skorzystać z minimalnych ustawień grafiki i zobaczyć to, co świat Tamriel ma do zaoferowania.**

Dopiero **wtedy dostrzeżesz w Oblivionie to, co uzasadnia tak wysoką finalną ocenę**, wystawioną z pełną świadomością wszystkich niedoróbek (o których kilka zdań później). Imperialna prowincja Cyrodiil to fascynujący wirtualny świat. Może nieszczególnie wielki (patrz: ramka Zwoje starszyzny), ale bardzo „zagęszczony". Poza dziewięcioma dużymi miastami znajdziesz tu kilka mniejszych osad, dziesiątki zapomnianych lochów, podziemi, kopalni, obiektów religij-

Przekonaj mnie!

Jednym z ciekawszych drobnych mechanizmów rozgrywki jest system zdobywania sympatii i zaufania postaci niezależnych – przydaje się, by wytargować lepsze ceny w sklepie lub wyciągnąć informacje. Na rozmówcę można „zadziałać" na jeden z czterech sposobów – wychwalając go, rozśmieszając, zastraszając lub chwaląc samego siebie. Każda z postaci na dwie z tych „akcji" reaguje pozytywnie, na dwie zaś negatywnie. Ponieważ podczas rozmowy trzeba wykorzystać wszystkie cztery „akcje", sztuka polega na tym, by w takiej kolejności w nie klikać, by reakcje pozytywne przeważyły nad reakcjami negatywnymi – a o tym decyduje ruchome, podzielone na ćwiartki koło obracające się w czasie rozmowy. Wydaje się skomplikowane, ale **w rzeczywistości jest prostą i satysfakcjonującą minigierką logiczną.**



Wampirom mówimy: Nie!

Podobnie jak we wcześniejszych częściach sagi, **postać kierowana przez gracza może zamienić się w wampira** – wystarczy że zostanie niefortunnie uderzona przez jednego z bratanków Draculi. Jeśli rozwój choroby nie zostanie w porę powstrzymany (np. eliksirem leczniczym lub wizytą w kościele), transformacja następuje po trzech dniach czasu gry. Postać gracza zyskuje wtedy kilka mocy specjalnych, ale... słoneczne światło staje się dla niej zabójcze – również kontakty z innymi postaciami są utrudnione. By pozbyć się wampiryzmu na tym etapie, trzeba ukończyć długi i wielowątkowy quest. To naprawdę trudne. Wampiryzm wpływa nie tylko na zdolności postaci, ale i jej wygląd. Zresztą popatrz sam...



Moja postać – rumiany, waleczny, pełen sił Roman!



Roman-wampir. Blady, wychudzony, z zapadniętym oczodołem...

nego kultu i innych podobnych lokacji. Pełno tu też postaci niezależnych, które chcą z tobą porozmawiać, wymienić plotki czy zlecić jakieś zadanie. Nawet na średnich ustawieniach graficznych Oblivion wygląda wystarczająco dobrze, byś mógł sprzed swojego komputera przenieść się do wykreowanego na ekranie Tamriel. To inna rzeczywistość, w której łatwo zanurzyć się na wiele godzin, a odkrywanie świata nie tylko potrafi wciągnąć bardziej niż główny quest, ale i zapewnić zabawę na tygodnie.

Co można robić w Cyrodiil poza ratowaniem świata przed złem nadciągającym z Bram Oblivionu?



Pani, nie jestem godzien patrzeć na ciebie z tej perspektywy.

Choćby przystąpić do jednej z czterech gildii i wykonywać zadania przez nie zlecane. Zostać mistrzem ostatniej działającej areny gladiatorów w mieście imperialnym. Wziąć udział w wykładach organizowanych przez Arcane University. Rozpracować szajkę handlarzy narkotyków w mieście Cheydinhal. **Odnaleźć zaginiony statek z pirackim skarbem na pokładzie.** Komponować receptury ziołowych eliksirów lub wymyślać zaklęcia. Kupić dom w miasteczku Skingrad i zatrudnić do niego służącą – albo nabyć posiadłość w Anvil i przegonić z niej duchy. Ruszyć na łowy i upolować dorodnego niedźwiedzia, dzika czy lwa. Dużo, prawda?



Każdy z tych obiektów można podnieść, popchnąć, zrzucić. Łał!

W Obliviona gra się przyjemnie nie tylko dzięki bogactwu świata. **Dopracowane, przyjazne graczom są również wszystkie najważniejsze mechanizmy rozgrywki** – choć to znów elementy, nad którymi weterani gier RPG mogą kręcić nosem. Statystyki postaci, cały system jej rozwoju, są w pewnym sensie ukryte – dużą część gry możesz przejść, zupełnie nie przejmując się awansowaniem na kolejne poziomy itd., tym bardziej że siła przeciwników jest powiązana z umiejętnościami postaci gracza. W rzeczywistości jednak **system rozwoju bohatera jest z jednej strony bardzo naturalny** (zdolności rosną wraz z korzystaniem z nich, kolejne poziomy zdobywa się, używając umiejętności typowych dla wybranej profesji), **z drugiej zaś złożony, pełen smaczków.** Warto poświęcić mu trochę

Zwoje starszyzny

Seria Elder Scrolls, choć składa się z zaledwie czterech części, ma już długą, bo liczącą aż trzynaście lat historię. Porównanie screenów pochodzących z kolejnych odsłon cyklu jest przy okazji całkiem zabawną ilustracją rozwoju gier komputerowych. Tu jednak warto dorzucić do beczki miodu łyżkę dziegciu – Oblivion wygląda nieporównywalnie lepiej niż np. Daggerfall (pod względem klimatu to części najbardziej do siebie zbliżone), ale o ile w tym pierwszym mapa jest takiej wielkości, że można ją przejść wszerz w jeden dzień czasu gry, tak w tym drugim obejmowała obszar wielkości średniego europejskiego państwa. Również czas potrzebny na ukończenie gry jest w przypadku Obliviona dużo krótszy. Wydaje się jednak, że tego oczekują gracze: doświadczeń bardziej zwartych, za to naszpikowanych atrakcjami od początku do końca.

The Elder Scrolls: Arena (1993)



The Elder Scrolls: Daggerfall (1996)



The Elder Scrolls: Morrowind (2003)



The Elder Scrolls: Oblivion (2006)

Nie daj się złapać

Choć podziemia występujące w grze są do siebie bardzo podobne i zazwyczaj korzystają z kilku zaledwie zestawów tekstur i obiektów, jednym z elementów, które je różnicują, są pułapki zastawione na nieuważnych podróżników. Tu programiści wykazali się naprawdę sporą wyobraźnią.



Ten korytarz zdaje się wyglądać zupełnie normalnie. Chyba nic się nie stanie, jeśli zrobię krok do przodu, prawda?



To był błąd! Wystarczyło ruszyć się tylko odrobinę, by z sufitu spadły na mnie te paskudne ostrza. Czas na zaklęcia leczące...

czasu, dobrze poznać słabe i mocne strony własnej postaci, nauczyć się grać zgodnie z nimi. Przynosi to dwie korzyści – gra staje się łatwiejsza, a ty mimowolnie „wcielasz się w rolę", a przecież o to chodzi w grach nie przez przypadek nazywanych role-playing.

Drugim ważnym mechanizmem rozgrywki, który również sprawdza się tak, jak powinien, jest system walki. Co prawda brakuje mu tej finezji, jaką ma system rozwoju postaci, ale kombinacja słabszych i silniejszych ciosów, czarów i dodatkowych zdolności pozwala znaleźć sposób na każdego przeciwnika. Tu trzeba jednak dodać, że **walka jest bardzo zręcznościowa. Fani RPG-ów, w których odbywa się ona w systemie turowym, na pewno będą mieli z potyczkami większe problemy** niż gracze, którzy poza Baldur's Gate i Morrowindem ukończyli też Half-Life 2 i Far Cry.

Niestety Oblivion nie jest grą, której można napisać laurkę – nawet mimo tego, że zdobywa sympatię gracza wysoką grywalnością, oprawą graficzną i frajdą, jaką daje. Nie sposób nie zauważyć niedoróbek, błędów, rozwiązań kontrowersyjnych na tyle, że z ich powodu **trudno byłoby z czystym sumieniem nazwać nowe dzieło studia Bethesda grą RPG nowej generacji.** Od czego zacząć? Na pewno od wymagań sprzętowych – są ogromne, na porządnych maszynach i średnich ustawieniach graficznych gra potrafi chrupać, zawieszać się, przegrzewać kartę graficzną (czego wynikiem są m.in. artefakty pojawiające się na ekranie). Niestety to nie koniec wad.

Tylko ktoś, kto nie lubi gier komputerowych, mógłby nie zgodzić się ze stwierdzeniem, że Oblivion to jedna z najbardziej udanych gier w historii gatunku.

Oblivion wykorzystuje te same tekstury i obiekty we wszystkich labiryntach tego samego rodzaju – np. jaskiniach, lochach czy zamkach. Z tego względu **po kilku godzinach gry masz wrażenie, że w kółko kręcisz się po tych samych lokacjach.** Z głównym questem związanych jest kilkanaście sekwencji, w których zamykasz Bramy Oblivionu. Ich ukończenie jest niepotrzebnie wydłużone (do celu prowadzi pokręcony, pełen wiodących donikąd ścieżek labirynt), wszystkie wyglądają niemal identycznie, a na dodatek są niemiłosiernie brzydkie (poziom grafiki przypomina... Quake'a II).

Inne niedoróbki? **Poziom trudności zmienić można w każdym momencie**, ale choć wydaje się, że może on przybrać kilkadziesiąt ustawień (obrazuje go liniowo przesuwający się suwak), w rzeczywistości jest ich ledwie trzy – **gra może być bardzo łatwa, umiarkowanie trudna albo... bardzo trudna.** Jest trochę typowych bugów na łatkę – atakuje cię ktoś, kto raczej powinien z tobą porozmawiać; automatycznie przenosząc się do wybranej lokacji, blokujesz się w miejscu, z którego nie da się wyjść itd. Można też mieć zastrzeżenia do wiarygodności fabuły – czy w rzeczywistości cesarscy strażnicy uwierzyliby przypadkowemu więźniowi? Dziwi też to, że choć programiści zrobili wiele, by stworzyć tu alternatywną rzeczywistość, zdarza im się wybijać cię z tej iluzji – np. wtedy, gdy jedna z postaci mówi: „Zapisuj często, bo jest tu niebezpiecznie". Halo?!

Na upartego można by jeszcze trochę ponarzekać, ale tylko ktoś, kto naprawdę nie lubi gier komputerowych, mógłby nie zgodzić się ze stwierdzeniem, że Oblivion to wielkie osiągnięcie studia Bethesda i jedna z najbardziej udanych gier w historii gatunku. To produkcja korzystająca ze wszystkich nowoczesnych technologii, ale też tytuł przywołujący wspomnienia z dawnych czasów. Czasów, kiedy to na kratkowanej kartce rysowało się mapy podziemi, a z kolegami na przerwie wymieniało sztuczki ułatwiające pokonanie potwora z 14. poziomu lochów RPG-a, w którego grali wszyscy chłopacy z klasy. **Warto było czekać!**



The Elder Scrolls IV: Oblivion

Producent: Bethesda	**Dystrybutor PL:** Oblivion
http://www.elderscrolls.com/	
cena 99,90	**Multiplayer:** nie; **Gatunek:** RPG
Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Win XP	
+	bogaty świat gry • zrównoważone, dopracowane mechanizmy rozgrywki • świetna oprawa graficzna – choć cały swój urok objawia dopiero na bardzo mocnych komputerach • doskonałe dźwięki i muzyka • końcówka godna gry!
–	ogromne wymagania sprzętowe • szereg technicznych niedoróbek • powtarzające się lochy, labirynty i inne lokacje • denerwujące sekwencje w Bramach Oblivionu

Mimo wielu niedoróbek (z których zresztą seria Elder Scrolls jest znana) Oblivion to wspaniały erpeg, który pozwala na kilkadziesiąt godzin przenieść się do zupełnie innego świata.

GRYWALNOŚĆ	5
GRAFIKA	5
DŹWIĘK	5+
OCENA	5

Autor: Foch77

ÜberSoldier

Jako wzorowy superżołnierz bez obaw biorę się za torpedowanie wrażych statków...

Tak długiego zastoju w FPS-ach nie było chyba jeszcze nigdy. Od Half-Life 2 nic naprawdę nowatorskiego się na tym polu nie pojawiło. Czyżby ÜberSoldier miał tę sytuację zmienić?!

Dzieło rosyjskiego studia Burut miało całkiem spory potencjał, o czym pisałem niedawno w zapowiedzi. **Trzeba przyznać, że wschodni programiści nie wyskoczyli sroce spod ogona. NadŻołnierz to bardzo przyzwoity, zróżnicowany i trzymający w napięciu FPS.** Jednocześnie oczywiście niewnoszący do gatunku niczego nowego, ale ta gra nie miała ambicji zagrozić pozycji Valve czy id Software, a tylko jak najlepiej bawić.

Akcja dzieje się podczas drugiej wojny światowej, a ty wcielasz się w Karla Stolza, niemieckiego oficera. Podczas intra postać opowiada o sobie, podczas gdy na ekranie obserwujesz, jak prowadzi patrol Wehrmachtu do boju przeciw partyzantom. Chwilę ,później niczym Lester z „American Beauty" stwierdza, że zaraz zginie... I ma rację – konwój niemieckich samochodów wpada w zasadzkę. I w ten oto sposób **przenosisz się do tajemniczych laboratoriów III Rzeszy, w których Karl – czyli niedługo ty – zostaje przywrócony do świata żywych jako NadŻołnierz.** Ciekawostką jest to, że wszyscy wskrzeszeni zostają „zaprogramowani" w ten sposób, by wysłuchać pierwszego rozkazu, jaki usłyszą – i pozostać wierni osobie, która im go wyda.

Oczywiście plan Niemców spalił na panewce, bo pierwsze słowa, które usłyszysz po przebudzeniu, będą nawoływały do walki z nazistami, a właściwie do wydostania się ze szpitala dla psychicznie chorych. To nie zajmie ci zbyt wiele czasu, za to nauczysz się przy okazji poruszać po świecie gry. Co prawda mechanika rozgrywki nie różni się od tej z wielu innych FPS-ów, ale **zastosowano tu dwie nowości, które bardzo dobrze wpływają zarówno na grywalność, jak i różnorodność zabawy.** Przede wszystkim po zabiciu każdego z wrogów rośnie ci wskaźnik tarczy.

NadŻołnierz to bardzo przyzwoity, zróżnicowany i trzymający w napięciu FPS.

Nie jest to zwykły, znany z innych gier pancerz – to pole siłowe, które możesz uruchomić na pewien czas.

Jego działanie w wirze walki jest nie do przecenienia. Zatrzymuje ono wszystkie pociski (również te, które ty sam wystrzeliwujesz) i dodatkowo rani wrogów, którzy na nie natrafią. Osłona ma tylko dwie wady. Największa: nie można jej używać ciągle, mniejsza: nie zatrzymuje ona granatów, które w tej grze są jednym z częstszych przyczyn twojego zgonu. Drugim nowatorskim elementem jest swoisty system kombosów. **Gdy w krótkim czasie zabijesz trzech przeciwników za pomocą noża albo strzelając im w głowy, wzrastają twoje statystyki – odpowiednio: maksymalne zdrowie i czas utrzymywania się tarczy.** Bardzo dynamizuje to rozgrywkę i sprawia, że zabawa jest znacznie przyjemniejsza.

Prawie w każdej misji w grze startujesz z bronią, jaką da ci ruch oporu. Podczas etapu możesz oczywiście znaleźć kolejne pukawki, jednak przenosić możesz tylko cztery (plus granaty). Szybko się okaże, że do giwery, z którą zacząłeś grę, amunicji nie znajdziesz. Dlatego **zawsze najlepiej wziąć jakieś MP40 po zabitym Niemcu, do niego na pewno nie zabraknie naboi.** Podczas gry kilkakrotnie też napotkasz poustawiane po etapach CKM-y, z których oczywiście możesz korzystać. O dziwo, ich słaba celność i wystawianie się na wrogi ogień

Mów mi Über. ÜberSoldier.

Stamtąd zaraz wyjdzie ta mała dziewczynka z F.E.A.R., mówię ci!

Korzystanie z opuszczonej (nie bez udziału MP40) łodzi podwodnej to dla NadŻołnierza pikuś.



Return to Castle Wolfenstein

W 2001 roku powstał sequel pierwszego FPS-a w dziejach PC, w którym fabuła również była oparta na tajemniczych eksperymentach genetycznych w III Rzeszy. Tam jednak autorzy poszli dalej niż w ÜberSoldier, gdyż nie pożałowali graczom zombi-nazistów i futurystycznych rodzajów broni. Gra wciąż warta jest uwagi, głównie ze względu na doskonały i rewolucjonizujący gatunek multiplayer – do dziś w RtCW grają tysiące!

...korzystam z porozrzucanych po etapach cekaemów...

...i nie bez przyjemności używam nazistów jako podpałki.

sprawiają, że nie czujesz się jak gromowładny bóg, jak to bywa w innych grach.

Co innego w jednej z ciekawszych i oryginalniejszych misji, w której to na początku musisz przejąć kontrolę nad łodzią podwodną, zniszczyć cztery statki za pomocą torped, a później ustrzelić kilkadziesiąt samolotów, które chcą cię zniszczyć. Normalnie stajesz się człowiekiem orkiestrą – **tu biegniesz i strzelasz z działa do samolotu, tu już widzisz, że jakiś drań z tyłu wypuścił torpedę... Emocji w ÜberSoldier jest naprawdę co niemiara**, a intensywność akcji sprawia, że zwyczajnie nie będziesz miał ochoty wstawać od PeCeta aż do końca gry.

Kilka słów warto poświęcić oprawie i technikaliom, które są tutaj wyjątkowo nierówne. Z jednej strony grafika jest naprawdę ładna i momentami bardzo efektowna, ale z drugiej – **nie mogłem pozbyć się wrażenia, że wszystko jest tutaj zdecydowanie zbyt czyste, przez co nienaturalne.** Po jakimś czasie jednak do tego przywykłem i już mi to nie przeszkadzało. Tym bardziej że ÜberSoldier wygląda przednio i nie ma się co aż tak przejmować podanymi przez producenta gigantycznymi wymaganiami sprzętowymi – nie potrzeba potwora, by gra Burut działała płynnie i była przyjemna.



Ciut gorzej rzecz się ma z dźwiękiem. Odgłosy wydawane przez broń są oczywiście bez zarzutu, jednak przestrzenności ani realizmu nie ma tu za grosz. Wystarczy odwrócić się o kilka stopni, by przestać słyszeć trzaski z ogniska, które płonie zaraz obok. Oczywiście „ogniska" nie służą w grze do tego, by piec na nich kiełbaski. **Ogień jest najczęściej twoim sprzymierzeńcem, gdyż „sprytni" Niemcy często stają w dużej grupie zaraz obok łatwopalnej beczki.** Niestety czasem potrafią też skorzystać z nich w inny sposób – rzucając nimi w gracza, co kończy się często feerią barw i ładowaniem ostatniego zapisu...

Ogólnie gra mnie bardzo pozytywnie zaskoczyła. Rosjanie odwalili kawał dobrej roboty, tworząc rzetelny i grywalny FPS, który nie tylko powiela sprawdzone pomysły, ale i stara się – z sukcesami – wprowadzać nowe elementy. Z niecierpliwością czekam na część drugą albo dalsze dokonania Burut. To są goście, którzy naprawdę mogą kiedyś zagrozić Valve!

Takich pomieszczeń nie pojawia się w grze wiele, ale zawsze stanowią krzepiący widok.

ÜberSoldier

Producent: Burut
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.ubersoldier.net/

cena 59,90

Multiplayer: nie

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Windows 2000/XP

(+) szybka akcja • rozwój postaci • zróżnicowanie

(–) nieco sztuczna grafika • dźwięk „przestrzenny" • brak multiplayera

Nadspodziewanie dobry FPS. Wartka akcja, dużo przeciwników, spore zróżnicowanie – czego chcieć więcej?

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 3+
OCENA 4+

Autor: Che Collada

Ojciec, strzelać?

Marlon Brando byłby zadowolony z tego, jak przedstawiono go w grze.

Co się stanie, gdy połączy się GTA z Mafią, a całość obdarzy jedną z najlepszych filmowych licencji świata? Odpowiedź jest prosta. Stanie się Ojciec chrzestny: Gra.

Ojciec chrzestny® GRA

Naczelnik z wyraźną niechęcią wręczał mi tę grę. Twierdził, że ją skrzywdzę – i nic dziwnego, bo **poziom mojej irytacji po zagraniu w wersję beta był naprawdę wysoki. Podszedłem więc do Ojca chrzestnego niczym do jeża.** Pierwszy rzut oka na menu – sporo materiałów filmowych, wśród których poza wprowadzeniem w świat gry/filmu znalazłem też kilka spoilerów – jeśli więc nie widziałeś/czytałeś jeszcze „OC", lepiej za wcześnie tam nie zaglądaj.

Sama rozgrywka też zaczęła się dla mnie pechowo. Nie dość, że **przy każdej próbie wyjścia do Windowsa gra wykonywała „niedozwoloną operację"**, to jeszcze bezczelnie zawiesiła mi się po pierwszej godzinie zabawy. Oczywiście o jakimkolwiek save'ie nie mogło być mowy – te robić można, tak samo jak w GTA, tylko we własnych noclegowniach. To już jednak koniec narzekań na warstwę techniczną. Gdy dałem grze szansę, ta ku mojemu zaskoczeniu okazała się bardzo przyzwoita!

Cały wątek fabularny gry toczy się wokół wydarzeń z filmu. Wszystko zaczyna się prologiem. Przez chwilę kierujesz człowiekiem, który po chwili ginie, pozostawiając zrozpaczonych żonę i dziecko. Kilkuletniego chłopca, który... po kilkunastu latach wpadł w złe towarzystwo. **Zaniepokojona o jego los matka wybiera się więc na ślub córki Vito Corleone, niezwykle wpływowego mafioso. Prosi go o przysługę**: wzięcie pod swoje skrzydła jej syna. Ten wyraża zgodę... I w ten oto sposób dostajesz się do Rodziny.

Pierwsze kroki czynić będziesz u boku Luki Brasiego, ten jednak po niedługim czasie będzie „spał z rybkami" (tłumaczenie nie zawsze mi się podobało, patrz: ramka). To ty będziesz osobą, która go pomści, a później będzie brać coraz ambitniejsze zlecenia. **Początkowo twoja ranga to „przybysz", ale w niedługim czasie staniesz się cynglem mafii, a później nawet capo i... donem.** Nie uprzedzajmy jednak faktów. Zanim do tego dojdzie, czeka cię jeszcze wykonanie kilku doskonale znanych z filmu zadań.

Kilka smaczków z gry jest nie do przecenienia. Marzyłem o misji, w której będzie można **zakraść się do stajni, a później sypialni magnata filmowego, zostawiając mu stosowną wiadomość.** Tak samo liczyłem, że to ja będę tym, który podłoży broń w toalecie w restauracji, w której będą pertraktować Michael Corleone z Solozzo. Wreszcie miałem nadzieję, że wezmę też czynny udział w serii egzekucji, która miała miejsce pod koniec filmu. W żadnym momencie się nie zawiodłem.

Samo podążanie za głównym wątkiem jednak na długo nie starcza. **Po około ośmiu godzinach ciągłej gry na ekranie statystyk misji ujrzałem magiczną liczbę: 100%.** Jednocześnie pod nią zobaczyć można było procent ukończenia całości, który wynosił wówczas 25%. Choć więc Ojciec chrzestny: Gra nie dostarczy ci nawet jednej dziesiątej zabawy oferowanej przez GTA: San Andreas, spędzisz przy nim na pewno kilka niezwykle przyjemnych wieczorów i nie spoczniesz, dopóki nie zostaniesz donem Nowego Jorku.

Oprócz wykonywania misji pchających fabułę do przodu masz jeszcze cały szereg różnych zadań pobocznych. Tak jak pisałem w zapowiedzi, gra Electronic Arts nieco demitologizuje magiczną otoczkę „Godfathera". **Potęga Rodziny nie powstała tylko na samym szacunku, niezbędne jest również trzymanie źródeł finansowania twardą ręką.** W mieście jest cała masa sklepów, kasyn, punktów usługowych, melin, domów publicznych – i wszystkie są kontrolowane przez rodziny. Do ciebie należy dopilnowanie, by jak najwięcej sklepikarzy płaciło Donowi Corleone.

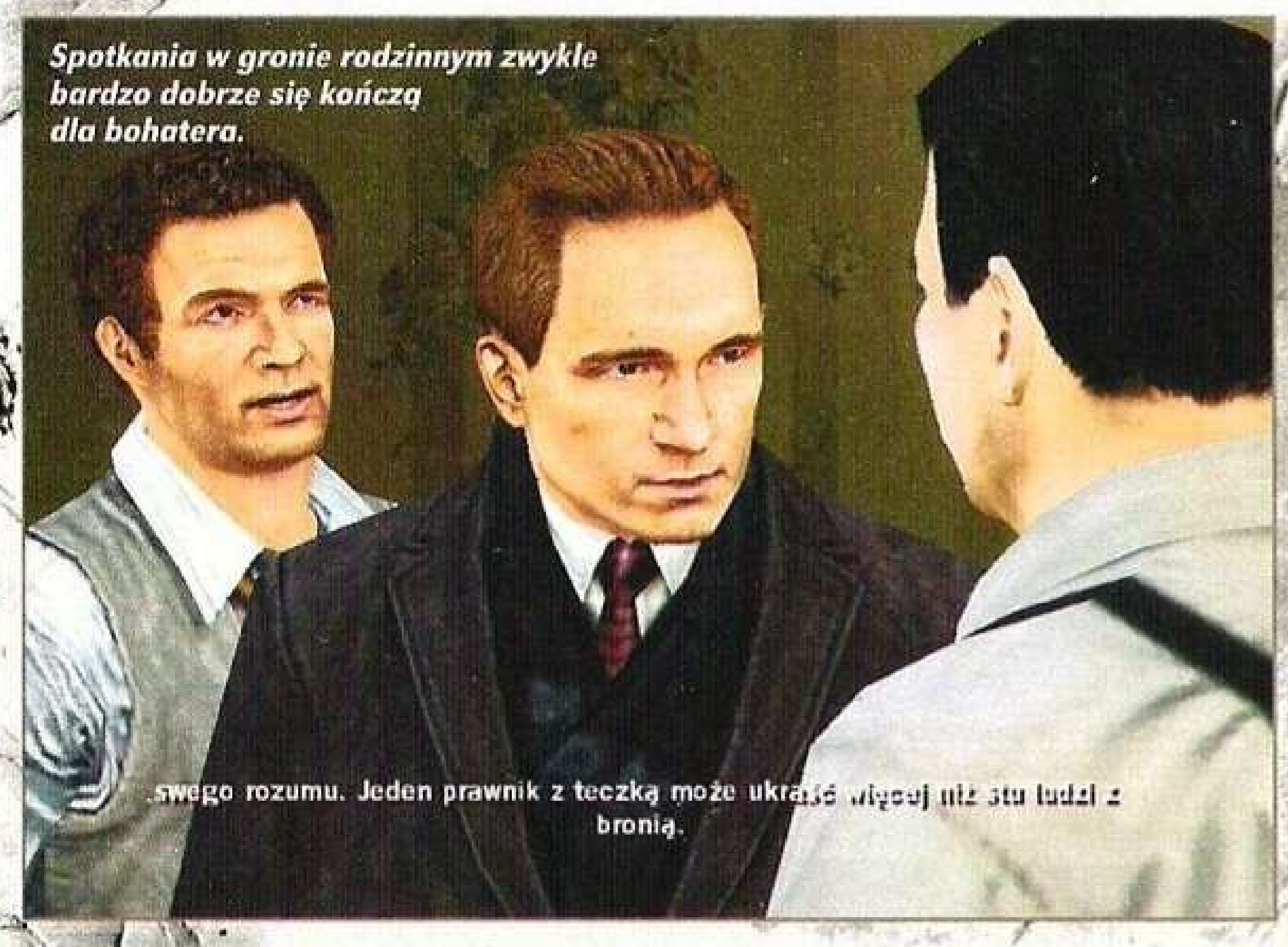
Przejmowanie wpływów jest dość nieskomplikowane. Wystarczy wejść z ulicy do jakiegoś pomieszczenia i zagadać

Nie spoczniesz, dopóki nie zostaniesz donem Nowego Jorku.



Ziomuś Godfather

Spolszczono nie tylko tytuł. Wszystkie teksty występujące w grze (łącznie z napisami podczas scenek przerywnikowych) są w naszym ojczystym języku. Większych błędów przy okazji tłumaczenia uniknięto, ale zdarzają się małe wpadki. Najbardziej mnie rozśmieszyło, gdy „pleased to meet you" zostało przetłumaczone na... „szacuneczek". Komuś się nie pomyliło z San Andreas?!



Spotkania w gronie rodzinnym zwykle bardzo dobrze się kończą dla bohatera.



Niektórzy w ogóle nie potrafią cieszyć się z prezentów...



„...jedno jest pewne: żaden z nas nie zobaczy Nieba"... Eee, to nie ta bajka.

To naparzanka w stylu GTA – grywalna, z doskonałą muzyką, ale brak tutaj tego klimatu, który potrafili stworzyć Puzo i Coppola.


Gdziekolwiek nie zamieszkasz, takie panie znajdziesz w pokoju obok.

do właściciela. Ten może od razu się poddać, ale najczęściej niechętnie płaci za ochronę. **W takiej sytuacji musisz zademonstrować swoje usługi, pokazując, przed czym będziesz go chronił.** W tym celu możesz po prostu bić go pięściami po głowie, rozbić nim kasę, witryny – nie ma takiego twardziela, który by po tym nie zmiękł. Inna rzecz, że gdy przesadzisz z biciem, sklepikarz staje się niebezpieczny, wręcz wariuje. Wtedy nie masz wyjścia...

Sposobów na zdobywanie pieniędzy jest w grze jeszcze kilka. Dość skutecznym jest napadanie na banki i ograbianie sejfów. Aby się dostać do cenności w nich ukrytych, niezbędny jest zakup dynamitu. Z tym nie ma większego problemu – musisz się tylko dobrze rozglądać po zaułkach za czarnorynkowymi handlarzami. Mimo to materiały wybuchowe, koktajle Mołotowa itp. są w grze raczej towarem deficytowym. Nie ma za to problemów z bronią palną...

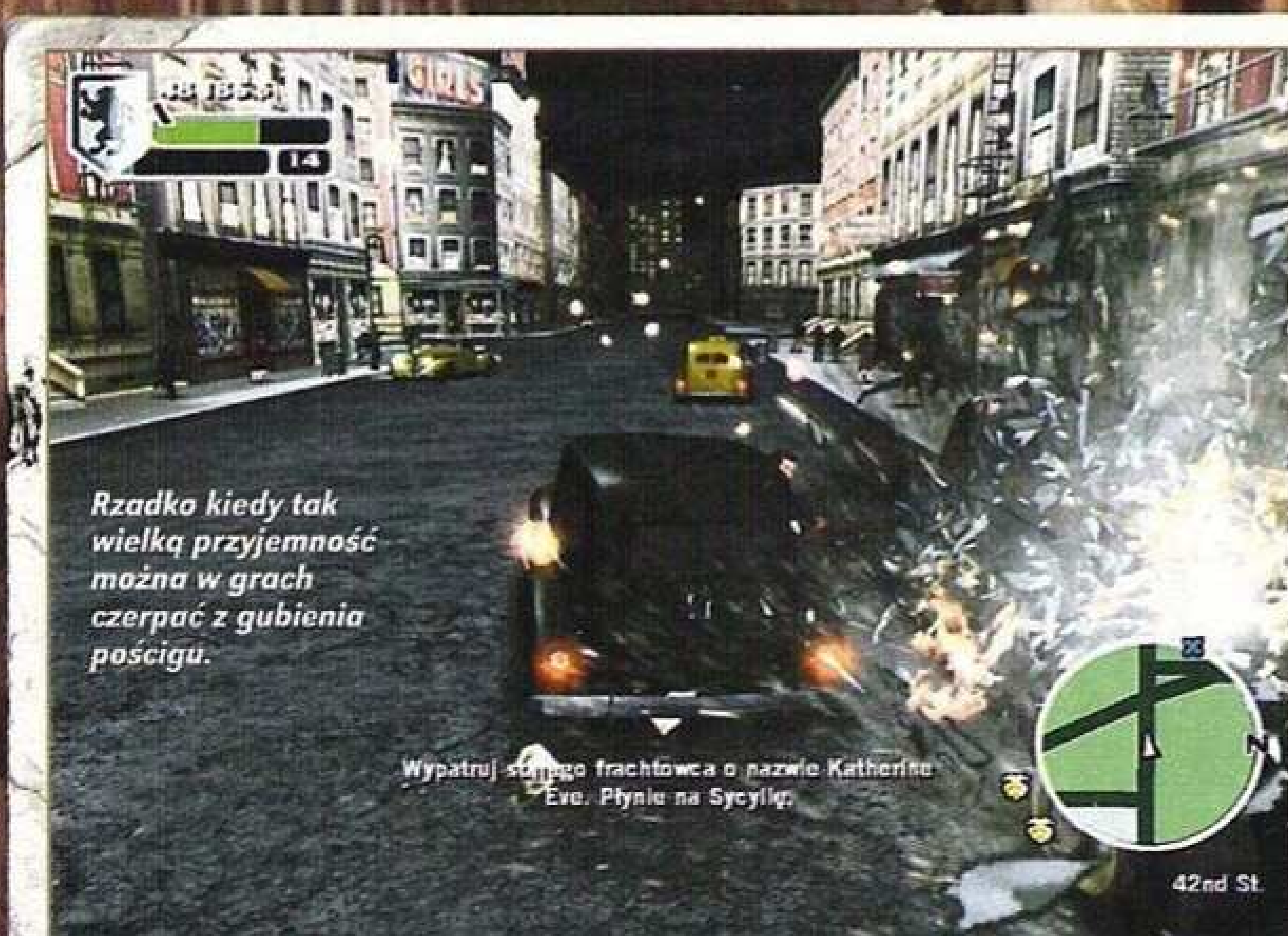
Tu wybór jest całkiem spory, choć w sumie i tak stanie na tym, że będziesz korzystał z maszynowego tommy-guna przy każdej sposobności. Jest to zdecydowanie najlepsza broń w grze, również ze względu na dużą liczbę pocisków, które można ze sobą nosić. Niczego sobie byłby również shotgun, ale mocno ograniczona amunicja daje się tutaj we znaki. **Na szczęście zabici wrogowie pozostawiają po sobie zawsze jakieś „znajdźki", więc nie zdarza się, że w najgorętszym momencie skazany jesteś tylko na kij bejsbolowy.**

Ciężar rozgrywki jest rozłożony podobnie jak w Mafii. **Misje toczą się przede wszystkim we wnętrzach budynków i najczęściej polegają na zlikwidowaniu kogoś bądź też zastraszeniu.** Czasem zresztą można się spodziewać bonusów za sposób egzekucji. Przykładowo kogoś trzeba wrzucić do pieca, innego – zabić samym kijem bejsbolowym, w przypadku jeszcze innego – upozorować wypadek (czyli zrzucić z dachu czy mostu). Często też zadania wymagają „zasiądnięcia" za kierownicą.

Model jazdy został znacznie poprawiony w stosunku do bety (jak i zresztą większość elementów, które tam szwankowały) i choć z realizmem nie ma zupełnie nic wspólnego, jest po prostu bardzo przyjemny. **Samochody osiągają prędkości, których nie powstydziłyby się najlepsze bryki z San Andreas, a jazda pod prąd z mijaniem o milimetry innych aut jest tu na porządku dziennym.** Dość dużą satysfakcję dają też pościgi samochodowe. Bez żadnego kłopotu można zgubić ogon przez spychanie i zastawianie drogi – zresztą przeciwnicy nie pozostają tu dłużni.

No, trochę nachwaliłem tego Ojca chrzestnego, ale czas go wreszcie skrzywdzić – w końcu nie może się okazać, że Naczelnik się myli. **Patrząc ogólnie, to nie jest egranizacja godna genialnego pierwowzoru** (czy filmowego, czy książkowego). To zwykła naparzanka w stylu GTA – bardzo grywalna, z doskonałą muzyką (choć motyw przewodni pojawia się aż za często, co go lekko deprecjonuje), ale brak tutaj tego klimatu, który potrafili stworzyć Puzo i Coppola. Więcej: nawet czeska Mafia ma zdecydowanie więcej fragmentów, które później wspomina się latami. Tu takich brakuje.

To jednak tylko narzekania starego miłośnika książki i filmu. Prawda jest taka, że **dla gracza, który nie darzy tej serii tak wielką sympatią, wady te nie mają znaczenia.** Ojciec chrzestny: Gra to bardzo ciekawy tytuł, który choć niepozbawiony wad, dostarczy godziwej rozrywki na wiele godzin. Electronic Arts udało się wywiązać się z naprawdę niełatwego zadania.



Rzadko kiedy tak wielką przyjemność można w grach czerpać z gubienia pościgu.

Ojciec chrzestny: Gra

Producent: Electronic Arts
Dystrybutor PL: EA Polska
http://www.godfathergame.com/

cena 159,00
Multiplayer: nie
Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Windows XP

Plusy: znajome twarze, fabuła, głosy • przyjemny model jazdy • ciekawe pomysły na misje • duże miasto

Minusy: niedozwolone operacje i zwisy • za krótka • dużo mniej rozbudowana niż GTA

Nie jest to objawienie, ale ci, którzy mają ochotę pograć w GTA w realiach gangsterskiej Ameryki lat 50., lepiej trafić nie mogli.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5+
OCENA 5-

Autor: Teutates

Galactic Civilizations II: Dread Lords





A już za chwilę w naszym programie: „Dlaczego Brad rzucił Jennifer".

Trudna, pełna tabelek, wykresów i z kilometrami tekstu. Czy tak wygląda kandydatka na strategię roku?



Turówki rozgrywane w kosmosie nigdy nie były okraszone wystrzałową grafiką (w przeciwieństwie do RTS-ów, jak np. Homeworld), a mimo to **znajdowały wiernych fanów. Nie inaczej było z wydaną kilka lat temu grą Galactic Civilizations.** Studio Stardock stworzyło właśnie sequel tej złożonej strategii.

W zamierzchłych czasach tajemnicza rasa Precursors (*heh, to ci z zapowiedzi na s. 12? – Foch*) kłóciła się, jak traktować młode, prymitywne rasy – kasta Arnorów chciała im pomagać w rozwoju, zaś Dread Lordowie – zniewolić. W trakcie wojny domowej nacja ta w zagadkowych okolicznościach znikła, wieki później galaktykę skolonizowały inne cywilizacje. Jednak **w XXII stuleciu Dread Lordowie powracają, by ujarzmić nowych mieszkańców kosmosu.**

GC II oferuje kampanię oraz grę dowolną, w której to gracz definiuje zasady rozgrywki. Kampania składa się z zaprojektowanych przez twórców misji, natomiast przed rozpoczęciem gry dowolnej sam określasz wielkość galaktyki, liczbę planet i panujące na nich warunki klimatyczne, a także poziom trudności (jest ich aż 12, ale różnice między nimi są w sumie nieznaczne). Potem wybierasz jedną z 10 ras lub tworzysz własną. To jednak nie koniec, ponieważ decydujesz także o umiejętnościach przywódcy nacji (np. morale, dyplomacja, siła bojowa), jego przynależności partyjnej (np. partia populistów, ekonomistów, partia wojny) oraz wyglądzie twojej floty. Niestety **twórcy przygotowali tylko 5 różnych modeli statków kosmicznych, co sprawia, że różne rasy mogą mieć identycznie wyglądające okręty.**

Rozpoczynając zabawę, wybierasz, nad jakimi technologiami pracują laboratoria. To podstawa gry, ponieważ **bez odpowiednich wynalazków twoje statki oraz bazy gwiezdne będą pozbawione broni i opancerzenia**, a na planetach zapanuje głód i niezadowolenie. Dzielisz także wydatki z budżetu pomiędzy wojsko, naukę i wydatki socjalne, a także ustalasz wysokość podatków.

Jedna tura w grze to tydzień czasu kosmicznego. **Budowa statku lub tworzenie wynalazku trwa tutaj kilkanaście kolejek, budynku – nawet kilkadziesiąt.** Możesz te procesy przyśpieszać, zwiększając dotacje z budżetu lub kupując gotowe struktury. Jeśli cię jednak na to nie stać, musisz czekać czasem aż 50 tygodni, nim na planecie powstanie port lub farma, która rozwiąże problem głodu (w międzyczasie zaś padnie jakieś 500 milionów mieszkańców).

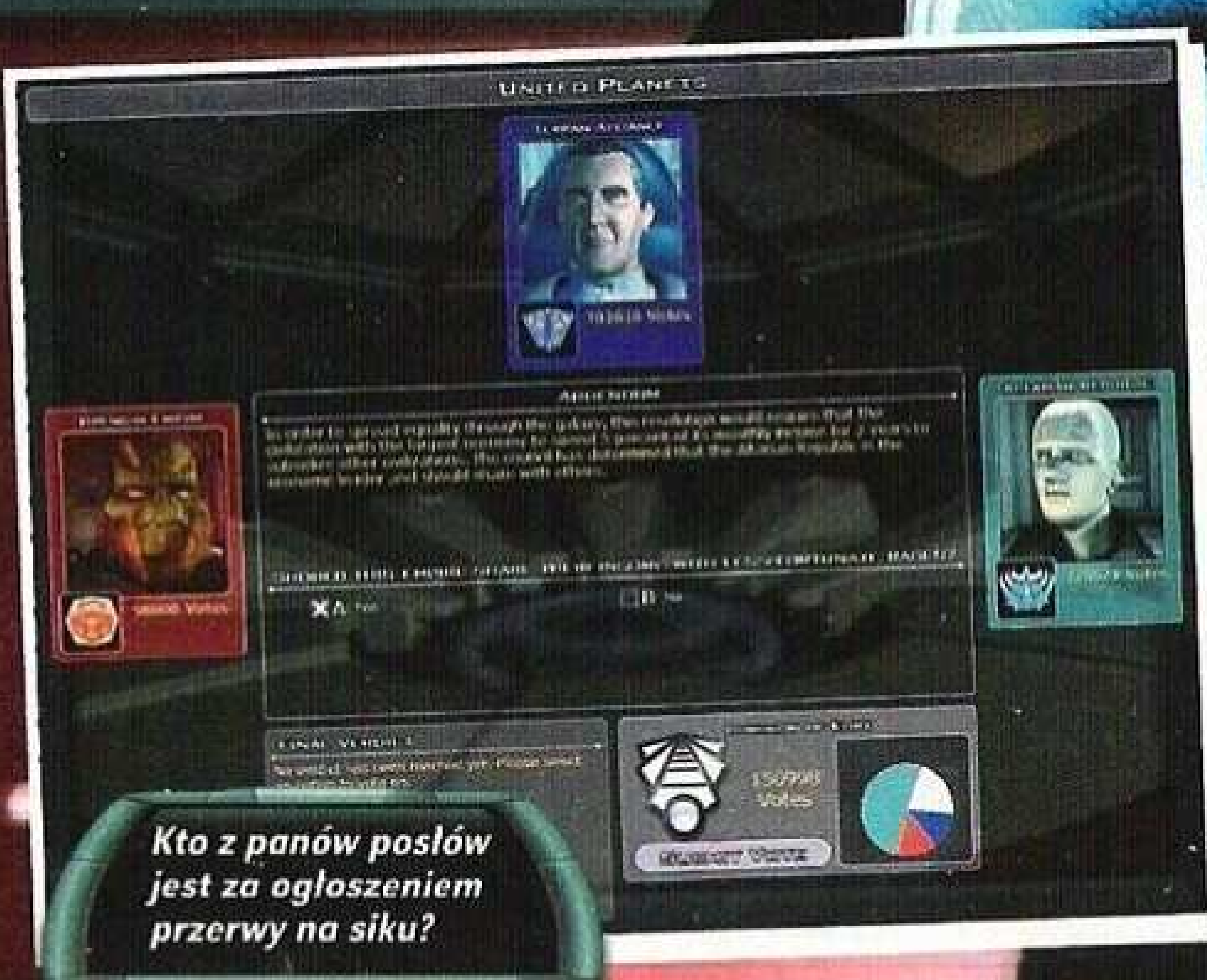
Jako władca podejmujesz strategiczne dla państwa decyzje, np. gdy na nowo skolonizowanej planecie znajdziesz bazę piratów, masz zawsze trzy opcje do wyboru – „dobroduszną", pośrednią i „niemoralną". W efekcie **przy twardej polityce zaczynasz przeradzać się w dyktatora**, który pobłaża kosmicznym piratom, kontroluje rynek narkotykowy, a podczas głodu zagania ludzi do obozów pracy, „żeby się nie nudzili" (cytat z gry!) Oczywiście **możesz też stać się uko-**



Ale mi burczy czarna dziura w brzuchu...



To dopiero taktyka – mniej cyferek bije więcej cyferek.



Kto z panów posłów jest za ogłoszeniem przerwy na siku?

Komu pożyczyć telefon?



Torianin może nie wzbudza zaufania swoimi wąskimi oczkami, jednak odwiedzając inne galaktyki, nie wydzwania ciągle do mamy, żeby zapytać, co słychać w domu. ET to maniak telefonii międzygalaktycznej. Dlatego wybierz Torianina – w trosce o swoje rachunki.

Wieczór zapada, a prąd odcięli...

chanym przez obywateli ojcem narodu i demokratą.

W grze jesteś politykiem, a nie żołnierzem, dlatego wojna jest zawsze ostatecznością i została ukazana bardzo schematycznie. Starcia okrętów możesz oglądać z bliska, w czym pomaga dopracowany tryb zmiany położenia kamery, natomiast inwazje na planety to już tylko obserwacja przeskakujących statystyk. Nie jest to najistotniejszy element rozgrywki, ale **walki potraktowano po macoszemu** (nie prowadzisz starć osobiście!!!), a przecież efektowne bitwy w turówce mogą być doskonałym dodatkiem do złożonego i trudnego zarządzania (ideałem pozostaje wciąż seria Total War).

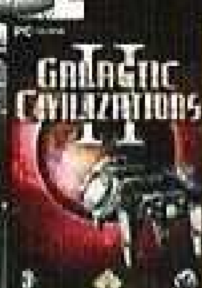
Nieograniczone możliwości GC II w pełni można wykorzystywać tylko w grze dowolnej. W każdej misji kampanii musisz rozwijać planety i technologie od nowa, bo bez nich nie stworzysz nawet myśliwca bojowego czy ulepszonej placówki handlowej – będziesz bezbronny i słaby. Po kilkunastu godzinach grania w kampanię, czekając po raz kolejny na stworzenie tego samego wynalazku, po prostu zacząłem ziewać i spacerować po pokoju. **Na dłuższą metę tryb kampanii jest więc po prostu nudny.**

> **Choć gra jest znakomita, to jednak niszowa – jej szanse na zdobycie tytułu strategii roku są więc niestety małe.**

W grze nie ma efektownych potyczek i fajerwerków graficznych. Ładnie wykonane modele planet i statków są oszczędne i wraz z filmikami dobrze budują nastrój. Plusa GC II otrzymuje także za świetną muzykę. Jest za to jeden poważny bug – **na części komputerów z WinXP w języku innym niż angielski nie widać tekstur i niektórych obiektów.** Statków w ogóle nie zobaczysz, a planety wyglądają jak jakieś dziwne obręcze (zmiana języka Windy pomaga tylko czasem – czekamy na patcha!).

Galactic Civilizations II to znakomity sequel oraz najlepszy w tej chwili przedstawiciel kosmicznych turówek. To jednak gra niszowa, w związku z czym jej szanse na zdobycie tytułu strategii roku są tak małe jak Ziemia widziana z Saturna. Polecam fanom gatunku i... miłośnikom arkuszy kalkulacyjnych.

Hura! Turyści lecą! Ale po co im te lasery?



Galactic Civilizations II: Dread Lords

Producent: Stardock
Dystrybutor PL: brak
http://galciv2.com/

Autor: martin

cena ---
Multiplayer: nie
Gatunek: strategia turowa

Wymagania: procesor 800 Mhz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) ogromne możliwości rozwoju • przemyślana mechanika gry • wysoki poziom trudności

(−) problemy z grafiką • niepotrzebna (w sumie) kampania • brak możliwości dowodzenia flotą w starciach kosmicznych

Fanów Quake'a, czy nawet Age of Empires, Gal Civ II nie zachwyci. Ale ci, którzy wiedzą, co tu jest grane, będą „w-kosmos-wzięci"!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 3
DŹWIĘK 5-
OCENA 4+

Najlepszy przyjaciel człowieka? Wilko...smok!

Gracze spodziewający się wyciskających siódme poty z kart graficznych efektów będą zawiedzeni. Ci, którzy szukają w grach czegoś innego, z pewnością będą się dobrze bawić.

Keepsake

W dzisiejszych czasach, kiedy człowiek coraz rzadziej ma okazję usiąść na parę godzin i poczytać książkę, gry przygodowe są w branży swego rodzaju archaizmem. Nie mówię tu o przygodówkach udziwnionych nowoczesną trójwymiarową grafiką i wymagających od gracza małpiej zręczności. Mam na myśli te klasyczne tytuły, w których używając samej tylko myszy – i szarych komórek – rozwiązujesz niezwykłe zagadki, a przy tym wgapiasz się w ekran, obserwując akcję sunącą do przodu w tempie dobrze rozgrzanego ślimaka.

Mimo iż archaiczne, gry te potrafią bawić i to, jak się przekonałem, całkiem nieźle. **Keepsake, nowa produkcja z Wicked Studios, jest grą przygodową w klasycznym stylu.** Na nieruchomych, ręcznie (w pewnej części) rysowanych tłach animowany jest bohater, sterowany za pomocą myszy. Podąża za kursorem, a gdy klikniesz w odpowiednie miejsce, wykonuje jakąś czynność. Od czasu do czasu na drodze stają przeszkody w postaci różnorakich łamigłówek. Tu, metodą prób i błędów lub stosując mniej lub bardziej klasyczną logikę, udowadniasz, że potrafisz myśleć tak samo jak autorzy. I tak klikając, poznajesz pewną historię – od tego, czy jest ona interesująca, zależy, jak daleko zechce ci się dojść. W wypadku Keepsake **opowieść okazała sie tak ciekawa, że wszelkie próby oderwania mnie od monitora w niedzielne, słoneczne popołudnie spełzły na niczym.**

To tym większe osiągnięcie, że wielkim fanem przygodówek nie jestem. Brak mi cierpliwości na te wszystkie zagadki, szukanie kursorem miejsc, które jeszcze da się kliknąć, i frustrowanie się, kiedy przeoczyło się coś oczywistego. **W wypadku Keepsake żaden z problemów, które zazwyczaj mnie odpędzają od przygodówek, nie wystąpił.** Grało się od początku do końca naprawdę sympatycznie, a zagadki, które autorzy zbudowali na potrzeby gry, okazały się na odpowiednim poziomie trudności.

Keepsake opowiada historię Lydii, która miała zacząć wkuwanie w szkole magii, gdzie uczy się też jej najlepsza przyjaciółka. Dziewczyna przybywa na miejsce w wyznaczonym czasie i zastaje szkołę zamkniętą. Gdyby pocałowała klamkę i wróciła do domu, nie byłoby teraz o czym pisać. Lydia jednak okazała się dziewczęciem upartym, a do tego z pomocą przychodzisz jej ty...

Zabawę rozpoczynasz pod bramą do szkoły magii. Nawet niezaprawiony w bojach gracz szybko otworzy wrota i wstąpi w progi szkoły, która, jak wykazują szybkie poszukiwania, okazuje się pusta. Nikt nie wita nowej uczennicy, ale ona rusza w głąb nieznanych korytarzy... i **dość szybko trafia na pierwszą istotę w murach szkoły. Smoka**, który aktualnie jest wilkiem, choć pewności co do tego mieć nie można. Zwierzak, który **przedstawia się jako chowaniec wielkiego maga, staje się twoim towarzyszem.**

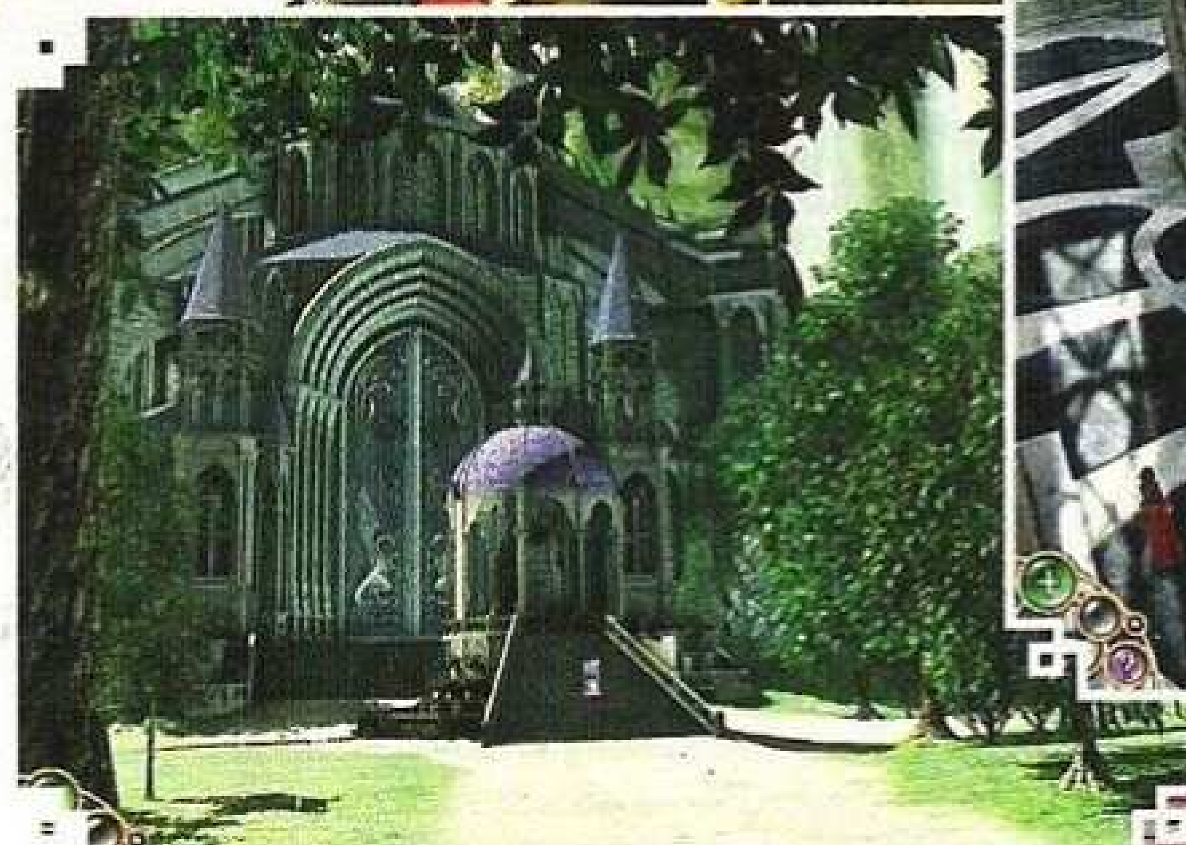
Niestety, Zak, bo tak wilko... smokowi na imię, będzie przez długi czas jedyną żywą istotą, do której będziesz mógł się odezwać (nie licząc pewnego pana kupca), i jedyną pomocą w rozwiązywaniu zagadki pustej szkoły. Zresztą tajemnica opustoszałych korytarzy to nie jedyna zagadka, jaka jest tu do rozwiązania. Dowiesz się też czegoś o własnej przeszłości, w jakiś sposób związanej z tym, co dzieje się

Gra się ciekawie, bo ciekawa jest opowiadana historia, a to rzecz najważniejsza w przygodówce.



Nie ma to, jak na wejściu wpaść w oko kamiennemu cieciowi...


...który w dodatku patrzy na ciebie z góry.


Ogrom szkoły każdego czyni malutkim.

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI



Legend of Kyrandia

Dawno, dawno temu ze stajni studia Westwood wyszły trzy gry noszące wspólne miano **Legend of Kyrandia**. Przygoda osadzona w fantastycznym świecie opowiadała dzieje Kyrandii w sposób praktycznie identyczny jak w Keepsake. Wprawdzie grafika Legend of Kyrandia trąci już myszką, ale gra nadal jest świeża. Jeśli lubisz LoK, Keepsake ci się spodoba – działa to również w drugą stronę.



Laleczka Czaki to nie jest, ale taka zwykła lalka też nie.

Mózgołamacze

Zagadki w keepsake to typowo logiczne łamacze głów. Trzeba jedynie wyłapać schemat, jakim każda z nich się rządzi i po kłopocie. Tyle tylko, że nie zawsze o to łatwo – ale kto powiedział, że będzie lekko?



Sejf magiczny – nawet znając szyfr, można mieć problemy z dostaniem się do środka.



Magiczne koło – jakbyś nie kręcił, ono i tak działa inaczej. To dopiero pokręcona zagadka!

obecnie. A i Zak okaże się mieć kilka tajemnic.

Oczywiście posuwanie akcji do przodu wymaga klikania, klikania i klikania. **Początkowo trochę się w bezmiarze korytarzy gubiłem, ale szybko doszedłem do wprawy w poruszaniu się po szkole.** Czasem nie miałem za bardzo pomysłu, gdzie iść i co zrobić (scenariusz momentami jest nieco niespójny), ale gra nie pozwalała mi zbyt długo kręcić się w kółko. To dlatego, że jest w nią wbudowany ciekawy system pomocy – **wystarczy kliknąć na ikonkę ze znakiem zapytania, by szybko dowiedzieć się, jakie powinny być kolejne wykonywane czynności.** Gra nie podaje na szczęście dokładnych instrukcji, mówi jedynie tyle, ile jest potrzebne, aby akcja nie tkwiła w miejscu.

Taka konstrukcja scenariusza sprawia, że mimo iż akcja nie posuwa się do przodu w zawrotnym tempie, to gra się bardzo dobrze – bo cały czas ciekawi opowiadana historia. To chyba rzecz najważniejsza w przygodówce, cała reszta to dodatki, opakowanie. Jednak w wypadku Keepsake nie tylko nadzienie jest udane – **grafika od początku urzeka, jest nieco bajeczna, kolorowa, przykuwa spojrzenie dość skutecznie.** Jedynym minusem jest nie najlepsza animacja wszelkich postaci widocznych na ekranie. Można przymknąć na to oko, niemniej jest to rzecz, nad którą programiści mogli trochę dłużej popracować – cała reszta jest śliczna.

Udźwiękowienie to najsłabszy element Keepsake. **Muzyka, która gra w tle, jest całkiem sympatyczna, większość odgłosów otoczenia również ładnie pasuje do tego, co dzieje się na ekranie.** Niestety stukot butów głównej bohaterki po pewnym czasie zaczyna nieco przeszkadzać – chyba że kozaki na wysokim obcasie to twój fetysz. Także dialogi nie stoją na wysokim poziomie.

Ciężko mi jest podać jakieś konkretne, duże wady tej gry i nie będę szukał czegoś na siłę. **Keepsake ma parę małych niedoróbek**, w kilku fragmentach jest dość podatna na „zwieszki", **ale w całokształcie te drobiazgi giną, nie mają większego znaczenia.**

Keepsake zaskakuje, oczywiście na plus. Nie spodziewałem się, że zabawa przy klasycznej przygodówce da mi tyle pozytywnych wrażeń. Jednak udało się i mam wrażenie, że **każdy, kto kiedyś lubił takie gry, z chęcią pozna historię opowiedzianą w produkcji Wicked Studios.**

Keepsake

Autor: yasiu

Producent: Wicked Studios
Dystrybutor PL: brak
http://www.wickedstudios.com/keepsake/

cena ---
Multiplayer: nie
Gatunek: przygodówka

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) system podpowiedzi • grafika • poziom zagadek

(–) poziom udźwiękowienia dialogów • stukanie butów • animacja postaci kuleje (dosłownie!)

Przygodówka nawiązująca do klasyki gatunku. Jeśli lubisz łamigłówki i ciekawe historie, spróbuj wyjaśnić tajemnicę szkoły magii!

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 5-
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

Ostrzeżenie! Potężny Cthulhu zawładnął umysłem recenzenta i zmusił do wystawienia grze wysokiej oceny. Ciebie też dopadnie!

CALL of CTHULHU
Dark Corners of the Earth


Mówiłem, kochanie, żebyś nie kroiła sama chlebka!

Ku pamięci założyciela miasta, który dla Innsmouth stracił głowę

Opowiadania Amerykanina Howarda Phillipsa Lovecrafta zachwycają, a jednocześnie przerażają swym niesamowitym nastrojem oraz złożonością wymyślonej przez pisarza mitologii Cthulhu. Studio Headfirst postanowiło odwzorować literacki świat na ekranach komputerów, a Dark Corners of the Earth jest jedną z dwóch produkcji opartych na jego twórczości (druga to zapowiadana już przez nas Destiny's End – patrz Click 01/06). Kilka miesięcy temu gra pojawiła się na Xboksie – a jak prezentuje się jej wersja PeCetowa?

Jest rok 1922. Wcielasz się w postać Jacka Waltersa, prywatnego detektywa z Bostonu, który po długim pobycie w szpitalu psychiatrycznym powraca do zawodu. Pewnego wieczora otrzymuje zlecenie wyjaśnienia zaginięcia przedstawiciela sieci handlowej, która założyła nowy sklep w portowym miasteczku Innsmouth w Massachusetts. Na miejscu wplątujesz się w wydarzenia przerażające i niepojęte. **Innsmouth od lat odcięte jest od świata zewnętrznego i dławione przez tajemniczą zarazę, a władzę w nim sprawuje sekta wyznawców starożytnych bogów z panteonu Cthulhu.** Tyle wstępu – nie będę zdradzał szczegółów fabuły, ponieważ odkrywanie wszystkich zawiłości i tajemnic scenariusza sprawia niesamowitą frajdę i bardzo wciąga.

Wydarzenia na ekranie obserwujesz z perspektywy pierwszej osoby. Ciężko było mi zdecydować, do jakiego gatunku DCotE zaliczyć. **W pierwszej chwili gra przypomina przygodówkę** z dość dużą swobodą działania. Po dłuższym obcowaniu przekonałem się, że mam do czynienia z bardzo brutalnym horrorem, który łączy w sobie elementy klasycznej przygodówki oraz – momentami – niesamowicie dynamicznej gry akcji.

Śledztwo rozpoczniesz od rozmów z mieszkańcami miasteczka, a właściwie, ponieważ są oni bardzo nieprzyjaźnie nastawieni, od podsłuchiwania ich z ukrycia. W grze czeka cię sporo skradania: najpierw włamania i pośpieszne przeszukiwania miejsc zbrodni, potem cicha z nich ucieczka i przemykanie obok uzbrojonych przeciwników. **Dopiero z czasem zdobędziesz broń, dzięki której podejmiesz walkę – wcześniej jesteś zupełnie bezbronny.** Walka jest jednak ostatecznością, bo chociaż dostajesz do dyspozycji pokaźny arsenał (m.in. łom, pistolet, strzelba, tommy gun), to zazwyczaj brakuje ci amunicji, a hałas ściąga kolejnych wrogów.

Podczas rozgrywki przemieszczasz się po zakamarkach Innsmouth, bierzesz

Mitologia Cthulhu

H.P. Lovecraft stworzył zarys całej pradawnej mitologii. Jednym z potężnych jej bogów jest **Cthulhu**, który ma głowę ośmiornicy, skrzydła nietoperza, ogromne szpony i ciało pokryte łuskami. Pozostaje on uśpiony w zatopionym mieście cyklopów, jednak liczni wyznawcy plugawego kultu pragną jego powrotu. Objawem aktywności Cthulhu są koszmary nocne – dręczą one praktycznie wszystkich bohaterów tekstów Lovecrafta.


Pierwsza kandydatka na miss Innsmouth...


...oraz rybopodobna kandydatka numer dwa.



Kiedy trwoga, to do... kościoła.



Słupy przy barach często się przydają.



Interesujące... przebranie na Haloween...

udział w akcji agentów FBI, wyprawie morskiej, a także odwiedzasz nieznane naukowcom pozostałości po starożytnych cywilizacjach, wymarłych na długo przed pojawieniem się człowieka. **Z ekranu usunięto wszelkiego rodzaju „ozdobniki" – pasek energii, wytrzymałości, amunicji oraz celownik** – to zdecydowanie podwyższa realizm zabawy. Stan zdrowia możesz sprawdzać w ekwipunku, gdzie także, na animowanej postaci Jacka, widać wszystkie rany, siniaki, zadrapania czy złamania. Tu też obrażenia można leczyć. To o tyle ważne, że w wyniku urazów poruszasz się wolniej, pogarsza ci się wzrok, a jeśli na czas nie opatrzysz ran, możesz się po prostu wykrwawić.

Niezwykle ważnym elementem gry jest stan twojego zdrowia psychicznego. Jack bardzo realistycznie reaguje na traumatyczne wydarzenia, których doświadcza. Z powodu nadmiaru stresu zaczynasz słyszeć bicie swego serca, a gdy zbyt długo przyglądasz się zmasakrowanym zwłokom, ekran zaczyna wariować i rozmywać się. Podobnie jest, gdy np. przechodzisz po deskach stropu płonącego budynku i nagle popatrzysz w dół. Nadmiar emocji powoduje także trwałe zmiany w psychice – słyszysz tajemnicze jęki i głosy oraz zaczynasz mieć przywidzenia, które potrafią być bardzo uciążliwe, gdy musisz szybko uciekać.

Znać o sobie daje także długotrwały pobyt w szpitalu psychiatrycznym. **Detektyw posiada zdolność obserwowania wydarzeń oczami innych** – objawia się to poprzez nagłe wizje. Pojawiają się one zawsze w tych samych miejscach, więc gdy jesteś zmuszony powtarzać cały etap od początku, stają się trochę drażniące (niektóre trwają dość długo, a nie można ich pominąć).

Autorzy zastosowali ten zabieg, aby uatrakcyjnić zabawę, np. taka wizja budzi cię, gdy dwóch dryblasów zbliża się do twojego pokoju w hotelu. Jest to zresztą początek jednego z bardziej emocjonujących etapów gry: ucieczki przez hotelowe pomieszczenia. Barykadujesz się w kolejnych pokojach, mordercy rozbijają drzwi, są tuż za ścianą, czasem nawet metr od ciebie i wyciągają już broń. Ścigają cię także po dachach budynków i ciasnych uliczkach, gdzie okazuje się, **że całe Innsmouth pragnie twojej śmierci.**

Dodatkowym utrudnieniem w tej i podobnych sytuacjach jest brak możliwości zapisu w dowolnym momencie. **Save'a robisz tylko w miejscach, gdzie białą farbą namalowany został specjalny symbol – oko.** Jest ich dość dużo, jednak są poukrywane, dlatego musisz uważnie rozglądać się po lokacjach.

Gra nie ma sporych wymagań sprzętowych, jednak oferuje bardzo wysoką jakość obrazu, a w dodatku wiernie odtwarza świat znany z opowiadań Lovecrafta.

Kontrast między przytłumionymi barwami lokacji a kolorem zaschniętej krwi na ścianach robi piorunujące wrażenie.

Lokacje są mroczne i klaustrofobiczne, często zdewastowane, zrujnowane i spalone. Kontrast między przytłumionymi barwami lokacji a kolorem zaschniętej krwi na ścianach robi piorunujące wrażenie. Modele trupów są realistyczne: **po zgniłych, rozkładających się zwłokach biega robactwo, a powykrzywiane i nadgnite twarze są naprawdę przerażające.** Po wyglądzie mieszkańców od razu widać postępujące objawy choroby trawiącej miasteczko – są przerośnięci, ich twarze zniekształcone, a oczy wyłupiaste. Gdy spotykasz nieliczne zdrowe osoby, od razu wiesz, że możesz liczyć na choćby najdrobniejszą pomoc, wskazówkę. Na pochwałę zasługuje także animacja poruszania się postaci. Gra stanowi spójną całość dzięki bardzo dobrze zrealizowanym cut-scenkom generowanym na silniku gry. Na ekranie falują wtedy zakłócenia i rysy, dzięki czemu przerywniki wyglądają, jakby były nakręcone na starej taśmie filmowej. Na dodatek wkomponowano je tak, aby nie przeszkadzały w zabawie doczytywaniem poziomu (zdarza się to zaledwie kilka razy).

Dźwięki w grze to istne mistrzostwo. Nieprzyjazne, skrzeczące głosy mieszkańców, przestraszone nielicznych sojuszników, trzaski, szumy, jęki oraz bicie serca sprawiają, że **podczas gry w ciemnym pokoju, nieraz podskoczysz przestraszony na krześle** i rozejrzysz się, czy przypadkiem nie masz za plecami przerażającego wyznawcy Cthulhu, który pragnie zjeść twoją wątrobę na kolację.

Call of Cthulu: Dark Corners of the Earth to niezwykle wciągający horror o niesamowitej fabule. Headfirst doskonale oddało nastrój opowiadań Lovecrafta i bez przesady mogę powiedzieć, że **to największa niespodzianka początku tego roku.** Czy znajdziesz w sobie siłę, by zmierzyć się z potęgą Cthulhu? ☾



Cthulhu w grach

Pierwszą grą inspirowaną opowiadaniami Lovecrafta było kultowe **Alone in the Dark** z 1992 roku. Przygodówka **Call of Cthulhu: Shadow of the Comet** z 1993 roku (na screenie) jest jednak pierwszą próbą dokładnego przeniesienia realiów świata Lovecrafta na ekrany komputerów. Niestety, Infogrames (obecnie Atari) nie potraktowało tematu w pełni poważnie i pozwoliło sobie na zbyt dużą swobodę, (np. miasteczko Innsmouth zastąpili podobnie brzmiącą nazwą Illsmouth). Dużo bardziej wierny prozie Lovecrafta był kolejny tytuł spod znaku Call of Cthulhu – **Prisoner of Ice** z 1995 roku, a teraz Dark Corners of the Earth, mocno osadzony w mitologii mistrza grozy.



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Autor: martin

Producent: Headfirst
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.callofcthulhu.com/

cena ---

Multiplayer: nie

Gatunek: horror

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) klimat opowiadań Lovecrafta • wciągająca fabuła • proste sterowanie • grafika i dźwięki

(–) jeśli masz słabe nerwy, wystraszy cię na całego

Niesamowity horror akcji – przeznaczony dla dorosłych odbiorców. Potrafi nieźle przestraszyć!

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5-
DŹWIĘK 5
OCENA 5

Snajper ma tak dobry wzrok, że widzi dobrze nawet z przysłoniętą lunetą.

COMMANDOS STRIKE FORCE

Było ich trzech, w każdym z nich inna kreeew... Eee, jestem już na papierze? A co mi tam: ...ale jeden przyświecał im cel!



Niemcy momentami przypominają lemingi z tą ich chęcią do włażenia na linię ognia.

Nie czterech ani nie dwóch, ale właśnie trzech: tylu bohaterów wystąpiło w najnowszej produkcji Pyro Studios, firmowanej ich najbardziej znaną marką. **Choć w poprzednich grach z cyklu Commandos wcielić się mogliśmy w o wiele więcej postaci, teraz liczba została ograniczona.** Co więcej, to już nie są ci sami twardziele co kiedyś. Dość powiedzieć, że z „twarzy komandosów", zielonego bereta, zrobiono jakiegoś gogusia a la Ken (ten od lalki Barbie – to tak na wypadek, gdyby jakiś maczo nie wiedział). Skandal?

To jeszcze nic. Prawdziwe zmiany zaszły w rozgrywce, która w tym momencie już ze starymi Commandos nie ma praktycznie nic wspólnego. Przede wszystkim **cykl z trudnej gry taktyczno-strategicznej wyewoluował w FPS-a z elementami skradanki. Z jakim skutkiem?** Cóż, zatwardziali fani serii na pewno uznają tę zmianę za zdradę i sprzeniewierzenie się ideałom. Cała reszta graczy za to powinna być raczej przyjemnie zaskoczona. Tym bardziej że po Destination: Berlin mało kto chyba miał nadzieję na to, że z tego cyklu uda się jeszcze coś wycisnąć.

Jak już wspomniałem, **w Commandos Strike Force ostało się trzech bohaterów: snajper, zielony beret i szpieg.** Strzelec wyborowy to największy luzak – samochwała, który po otrzymaniu broni z lunetą potrafi zdziałać prawdziwe cuda. Beret służy tu raczej za mięśniaka – wykańcza wrogów w walce bezpośredniej i nie bawi się w skradanie – potrafi za to nosić ze sobą cięższą broń. Co innego szpieg, którego głównym orężem jest przebranie, pistolet z tłumikiem i struna (używana jako garota).

Podczas części misji kierujesz dwoma komandosami i możesz się między nimi swobodnie przełączać. Problem polega na tym, że **gdy poruszasz się np. snajperem, zielony beret jest całkowicie bezbronny, AI się w niego nie wciela.** To samo rozwiązanie zostało zastosowane w starych komandosach, jednak tamte gry były taktycznymi strategiami, zaś Strike Force to, cokolwiek by o niej nie mówić, przede wszystkim radosna strzelanka. Na szczęście w większości przypadków możesz schować postać, którą nie kierujesz, w jakimś bezpiecznym miejscu. Niemniej kilka razy na pewno czekać cię będzie niemiła niespodzianka...

Zatwardziali fani serii na pewno uznają zmianę gry na FPS za zdradę. Za to cała reszta graczy powinna być przyjemnie zaskoczona.

Twórcze wykorzystanie struny fortepianowej. Taki komandosowski Blechacz.

Dość ciekawie prezentują się też zadania stawiane przed szpiegiem. Są to etapy czysto skradankowe, w których musisz eliminować przeciwników jak najciszej albo... wcale. Po zabiciu wroga możesz wziąć jego ubranie, ale uwaga – nie daje ono pewności, że nikt ci nie będzie przeszkadzał. Następuje tu specyficzna gradacja: **jeśli przebierzesz się w mundur zwykłego żołnierza, będziesz wzbudzał podejrzenia wszystkich. Jeśli oficera – niżsi stopniem będą przechodzili obok ciebie obojętnie.** Nie ma to nic wspólnego z realizmem (ludzie raczej lepiej kojarzą swoich dowódców, których jest z reguły mniej), ale nie dało się tego uniknąć, nie chcąc czynić gry zbyt łatwą.

Szpieg nie jest w Strike Force jedynym specjalistą od cichego działania. Owszem, jest w tym niezły, ale snajper również sroce spod ogona nie wypadł. Bardzo zręcznie posługuje się on nożem – albo dźgając wroga na krótki dystans, albo w niego rzucając. W praktyce jednak okazuje się, że **w części misji nie ma możliwości ominąć wrogów bez wzbudzania alarmu, więc nie ma co się starać o ciche rozwiązania. Zamiast tego lepiej wziąć jakiś karabin i siać spustoszenie** – oczywiście o ile wrogów nie jest zbyt wielu. Ze zdolności snajpera warto też wymienić możliwość chwilowego wstrzymania oddechu. Pozwala ona zatrzymać kołysanie celownika, ale jednocześnie znacznie rozmazuje obraz, co nieco utrudnia celowanie – w trzecią rzęsę od prawej lewego oka wroga...

Seria Commandos nigdy nie słynęła z nadmiernego realizmu, ale Strike Force wzbija się momentami na wyżyny niekonsekwencji. **Najdziwniejsze jest tu to, że naziści są niemal głusi.**

Zaraz będę miał całkiem ładny mundur...



Mapa szczegółowością nie zachwyca, ale swój cel spełnia.



Commandos: Behind Enemy Lines

Pierwsza gra hiszpańskiego Pyro Studios **zmieniła oblicze gier taktycznych na PC.** Piękna dwuwymiarowa grafika (ta woda!) i połączenie czasu rzeczywistego z wymagającą dużo myślenia i kombinowania rozgrywką to była prawdziwa mieszanka wybuchowa. Kolejne części już niestety nie były tak dobre – przegięto w nich z poziomem trudności, zaś seria ewoluowała w bardzo małym stopniu. Aż do Strike Force...

Słyszą praktycznie tylko strzały z nietłumionej broni – kroki czy upadający obok kompan nie wzbudzają w nich żadnych podejrzeń. Oczywiście z punktu widzenia grywalności na dłuższą metę to dobrze, bo inaczej byłoby tu po prostu za trudno.Kolejną mało przyjemną właściwością gry jest to, że **wszystko tu bazuje na skryptach, niestety momentami bardzo upierdliwych.** Zachowanie Niemców jest przewidywalne do obrzydliwości, ale akurat ze względu na aspekt taktyczny nie jest to jakąś wielką wadą. Dużo gorzej, że dwukrotnie podczas gry zdarzyło mi się, że coś „nie zaskoczyło" i grałem w nieskończoność (czyli około dwóch godzin) w jedną misję. Wrogowie pojawiali się bez ustanku, ja ich zabijałem, oni się pojawiali... W końcu mi się znudziło i postanowiłem zacząć misję od początku. Oczywiście okazało się, że dało się ją ukończyć w ciągu kilku minut.

Poziom trudności misji jest bardzo zróżnicowany. Czasem zdarzają się zadania bardzo trudne, a czasem to nieomal przechadzka po parku. Inna rzecz, że **czuć tu w wielu miejscach ducha Commandos. Choć kilka misji jest typowo zręcznościowych, w większości przypadków myślenia jest tu całkiem sporo.** Bardzo się chwali również to, że niektóre zadania mogą zostać wykonane na więcej niż jeden sposób, co akurat w przypadku tego cyklu było dotychczas rzadko spotykane.



Działanie tyleż odważne, co głupie. Nie próbuj tego na poligonie!

Mimo że gra wyszła równocześnie na PC i na konsole, nie zabrakło w niej możliwości szybkiego zapisu, dzięki której Strike Force znacznie zyskuje. Należy jednak uważać z tą opcją, gdyż przeznaczono na nią tylko jeden slot, więc może się zdarzyć, że zachowasz grę w miejscu, z którego nie ma wyjścia. Jednak reszta elementów zdaje się już mniej dopracowana. **Pomimo dość długiego czasu na szlifowanie gry (była już praktycznie gotowa w wakacje 2005), wciąż pojawiają się drobne błędy i nielogiczności**, które jednak rzutują na całokształt.

To, czego mi w Commandos Strike Force brakuje, to uczucie, które towarzyszyło mi cały czas podczas gry w Call of Duty 2: że jestem prawdziwym żołnierzem na froncie. Owszem – **CSF oferuje możliwość wcielenia się w elity elit wśród żołnierzy, nie w jakiegoś byle łachmytę, który dopiero co dostał karabin.** Niemniej brakuje tu rozmachu, akcje sprawiają wrażenie sztucznych, nie ma tu atmosfery totalnej wojny, w której giną tysiące ludzi. Jeszcze kilka miesięcy temu nie zwróciłbym na to uwagi, ale cóż – CoD2 pokazał, jak powinna wyglądać gra o drugiej wojnie światowej.

Mimo wszystkich moich narzekań, **w CSF-a można pograć przez kilka godzin bez nadmiernego krzywienia się. Ba, nawet nieźle się przy tym bawiąc!** Co by nie mówić, takiej gry jeszcze nie było. Połączenie FPS-a ze skradanką i grą taktyczną w realiach drugiej wojny światowej to dobry pomysł. Niektóre misje są naprawdę niebanalne, a możliwości komandosów wykraczają poza standard. Kolejna część cyklu powinna być jeszcze lepsza.

Gdy kazać dobrym żołnierzom strzec mydła, oni go nie ruszą.

Commandos Strike Force

Producent: Pyro Studios
Dystrybutor PL: Cenega
http://csf.pyrostudios.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak
Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows 2000/XP, DVD

(+) ciekawa odmiana po drugowojennych shooterach • niektóre misje są pomysłowe • wymaga myślenia

(–) tylko trzech komandosów • szereg niedoróbek • taka sobie fabuła • klimat nie umywa się do np. Call of Duty 2

Rewolucja w serii. Choć ma tysiąc niedoróbek, wydaje się, że to krok w dobrym kierunku. Warto pograć.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 4

Autor: Teutates



Nicka Kanga zastąpił Marcus Reed, a całkiem niezłą zabawę – toporna i słabo skonwertowana gra.


Złaź z mojego samochodu!



Drechol w wielkim mieście.

TRUE CRIME
NEW YORK CITY

True Crime: NYC zaczyna się w momencie, gdy Marcus wraz z ojcem noszą się z zamiarem zemsty na gangsterze, który próbował ich zabić. Bohater przybywa do mieszkania niegodziwca i wyprawia go – oraz kilkunastu innych opryczów – na tamten świat. **Ojciec Marcusa trafia do więzienia, a chłopak zostaje... gliniarzem.** Do jego przemiany przyczynia się pewien detektyw, który niedługo później ginie w trakcie akcji. Kto stoi za tym incydentem?

Scenariusz True Crime: New York City jest w gruncie rzeczy liniowy. **O ile w jedynce miałeś pewien wpływ na rozwój wydarzeń, to tutaj brniesz po ściśle wyznaczonym torze.** Nie zniknęły na szczęście zadania poboczne i uliczne przestępstwa, którymi zajmujesz się pomiędzy kolejnymi misjami wątku fabularnego. Pojawiają się one często i są zróżnicowane – to ktoś ukradnie radiowóz, to użyje broni bez zezwolenia, to zostanie nakryty z narkotykami...

Zadania z wątku głównego zaprojektowano całkiem nieźle – tworzą one spójną całość, a kolejne wydarzenia zostały przedstawione za pomocą efektownych filmików. Niestety autorom przytrafiły się wpadki, które skutecznie utrudniają zabawę. **Jedno z zadań polega na złapaniu uciekającego na motorze wysłannika mafii** narkotykowej. Co w tym trudnego? Otóż **gość nie umie jeździć i za każdym razem wpada pod samochód.** I ginie. Nic, tylko wstać i podeptać płytki z grą.

Rozgrywka składa się z trzech elementów: strzelanin, bijatyk i misji samochodowych.

Rozgrywka w True Crime: New York City składa się zasadniczo z trzech elementów: strzelanin, bijatyk i misji samochodowych. Automatyczne celowanie czyni strzelaniny banalnymi – wystarczy przycisnąć lewy [Shift], aby celownik sam obrał cel. Bijatyki są proste jak klasówki w podstawówce – trzymasz lewy [Shift] i uderzasz delikwenta lewym albo prawym sierpowym, ewentualnie zadajesz silniejszy cios czy blokujesz jego uderzenia. Z kolei **jazda samochodem jest toporna, a to głównie dlatego, że wóz reaguje na twoje polecenia z opóźnieniem.**

Sterowanie to kolejna bolączka True Crime: New York City. Aby mieć pełną kontrolę nad rozgrywką, należy korzystać z podstawowych klawiszy, klawiatury numerycznej i myszki. Cóż, **przydałaby się trzecia ręka.** Autorzy umożliwili na szczęście zmianę ustawień klawiszy, co sytuację poniekąd ratuje.

Jak sama nazwa wskazuje, akcja gry toczy się w Nowym Jorku. **Panom z Luxoflux należą się solidne pochwały za odwzorowanie tego ogromnego miasta.** Przejechanie go z północy na południe zajmuje kilka minut. Ale jeśli nie chce ci się pokonywać tak dużych odległości samochodem, możesz skorzystać z rozbudowanej linii metra. Przystanki rozmieszczono co kilkaset metrów, a podziemne podróże odbywają się błyskawicznie.

Graficznie True Crime: New York City prezentuje się nieco lepiej od poprzednika, ale wraz z poprawą wyglądu przyszły znacznie wyższe wymagania sprzętowe. Fatalnie, że ustawień graficznych nie da się zmienić. Ponadto **beznadziejnie spisuje się fizyka – gra wykrywa zderzenie samochodów, choć widać, że nie doszło między nimi do kontaktu**, a po niektórych kolizjach potrafią się zabawnie zakręcić czy pofrunąć na kilka metrów w górę.

O wiele, wiele lepszy jest dźwięk. Twoim poczynaniom towarzyszą utwory znanych wykonawców (takich jak Iggy Pop czy duet Eric & Rakim), a głosy bohaterom podłożyły takie gwiazdy jak Christopher Walken, Laurence Fishburne czy Mickey Rourke!

True Crime: New York City wygląda na przeciętną próbę wyciągnięcia kasy od graczy. W pracach nad grą uczestniczyły gwiazdy muzyki i filmu, ale co z tego, skoro nie popisali się programiści?



Dobra, na dziś wystarczy – wszystko rozwalone.

True Crime: New York City

Producent: Luxoflux
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.truecrime2005.com/

cena 99.90

Multiplayer: nie
Gatunek: zręcznościówka

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) niezły scenariusz i przerywniki filmowe • udźwiękowienie!

(−) bugi, bugi, bugi • wymagania sprzętowe • toporne sterowanie • słaba fizyka

Wtórna i źle skonwertowana zręcznościówka. Szkoda gwiazd, które użyczyły głosów bohaterom tak przeciętnej gry.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 5+
OCENA 3+

Autor: Roland




Chyba będzie padać.

Spokojnie, mam chlebek dla wszystkich!

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Ekipa Turbine Entertainment dała się poznać dzięki Asheron's Call, interesującym MMORPG-u, który niestety zakończył oficjalne życie pod koniec 2005 roku, m.in. z powodu totalnej dominacji WoW-a.

Turbina jednak nie przestała się kręcić, a jedynie zmieniła kierunek i obroty. Studio z Bostonu jest w posiadaniu dwóch licencji, z którymi rzesze graczy wiążą wielkie nadzieje. Pierwsza to pozwolenie na wyprodukowanie gry Middle-earth Online, opartej na Tolkienowskiej trylogii „Władca Pierścieni". Chyba każdy zdaje sobie sprawę, że to wręcz wymarzony obszar dla porządnego MMORPG-a. Drugą licencję wykorzystuje zaś gra recenzowana dzisiaj, a dotyczy ona prekursora i najbardziej chyba znanego systemu papierowych RPG-ów Dungeons & Dragons. D&D to oczywiście również świetne i utytułowane produkcje na PC, choćby ostatnia gra z rodziny, wydana w Polsce nakładem CD Projekt – Świątynia Pierwotnego Zła.

Dungeons & Dragons Online: Stormreach rzuca nas w świat Lochów & Smoków, ale nie jest to, jak można by się spodziewać, Forgotten Realms czy Dragonlance, lecz stosunkowo młody, znacznie bardziej mroczny, porośnięty dżunglą Ebberron. Jest on mocno promowany przez twórców tego systemu RPG. Jako MMO ma podobno większą elastyczność i umożliwia pełniejszy rozwój. Zasady obowiązujące w Stormreach oparto na systemie 3.5 D&D, oczywiście odpowiednio zmodyfikowanym, aby przystawał do reguł rzeczywistości komputerowej.

W świecie Eberron żyje pięć ras, **możesz więc wybrać, czy chcesz być elfem, człowiekiem, niziołkiem, krasnoludem, czy golemem – warforgedem.** Gracz oprócz wyboru płci może dokonać dziesiątek modyfikacji wyglądu postaci: od kształtu ust i brwi, poprzez rodzaj i kolor fryzury, aż po wielkość sylwetki. Nie można zmienić tylko jego tuszy. **Wybór klasy obejmuje maga, czarnoksiężnika, barda, kapłana, łotrzyka, barbarzyńcę, wojownika i palladyna.** Ciekawym pomysłem jest krótki filmik dla każdej z klas, który ukazuje jej moce i możliwości. Podobne intuicyjne rozwiązania zastosowano w całej grze (np. wyskakujące na ekranie podpowiedzi), dlatego mimo skomplikowania systemu opanowanie zasad nie zajmie nikomu wiele czasu.

Spędziłem w Stormreach kilka dni i muszę przyznać, że nadal mi mało. Nowa gra z serii D&D oferuje o wiele więcej, niż się spodziewałem, jednocześnie nie jest to kolejny na siłę wyciosany tytuł, który ma uszczknąć kawałek wielkiego tortu, jaki dostał się twórcom WoW-a. Co mnie najbardziej zaskoczyło, to walka w czasie rzeczywistym, która nie jest nagradzana punktami doświadczenia. **Możesz zabić i sto potworów z kolei, a guzik będziesz z tego miał.** Co najwyżej parę drobiazgów, które wypadną z kieszeni denatów. Punkty przyznawane są tylko i wyłącznie za wykonane questy. Czy takie rozwiązanie się sprawdza? Po doświadczeniach z WoW-em i Guild Wars ciężko było się przestawić, ale ostatecznie ten system ma też swoje zalety. Przede wszystkim punktuje klasy, które nie grzeszą tężyzną fizyczną (jak łotrzyk czy bard), poza tym ukierunkowuje grę na zadania i misje. Oznacza to większy nacisk na fabularną stronę gry i zmuszą również do ścisłej współpracy z innymi graczami. W pojedynkę niewiele się zdziała.

Jest to druga interesująca cecha Stormreach: **konieczność pracy zespołowej i takie skonstruowanie gry, żebyś czuł się jak członek wielkiej rodziny.** Na serwerze jest zwykle tylko 300-400 osób, do tego w świecie Eberron jest tylko jedno miasto (Stormreach na kontynencie Xen'drik). Gracze spotykają się w tawernach i na ulicach, większość z nich zna się, choćby z widzenia. Olbrzymia liczba questów oznacza konieczność penetrowania głębokich kazamatów i podziemi wprost z ulicy – wystarczy podejść do dowolnych drzwi. Gracze samorzutnie zbierają się pod takimi wrotami, a specjalna ikona nad głową zawodnika informuje innych zawodników, że ten gość szuka


Niezdrowe uzębienie, łuszcząca się skóra... Sugeruję wzbogacić dietę o świeże i prawdziwe dziewice.



Tawerna. Można się napić, wrzucić coś na ruszt, pogadać, a przede wszystkim odnowić punkty życia.


Miasto wygląda naprawdę okazale.

drużyny. Oczywiście można się też rozejrzeć za towarzystwem poprzez bardzo rozbudowany komunikator. W specjalnym oknie obejrzysz listę aktywnych graczy z informacjami odnośnie ich profesji, levelu itd. Jest też miejsce na krótki opis, podobny do tego np. z Gadu-Gadu.

Samodzielne rajdy właściwie się tu nie opłacają. Po wyborze questa pojawia się informacja, że dane zadanie jest dla postaci np. drugopoziomowych. Zazwyczaj jednak **rozegranie misji w pojedynkę jest bardzo trudne i niemal na pewno zakończy się śmiercią.** W takim wypadku masz pięć minut na powrót do instantu z miejsca, w którym się odrodzisz (zazwyczaj to tawerna) – i jeśli uda ci się zmieścić w tym czasie, to nie stracisz stanu gry, ale co z tego, skoro po chwili twój hero znowu może zostać zasieczony przez jakiegoś potwora lub stracić życie w wymyślnej pułapce. Gra zespołowa staje się więc koniecznością, a **innych graczy się kocha, bo opcji PvP po prostu nie ma.**

Twoje życie towarzyskie legnie w gruzach na długie tygodnie. No, chyba że mówimy o towarzyszach broni z D&DO.

Sposób rozgrywania questów przypomina system znany z Guild Wars. Dla drużyny (lub pojedynczego gracza) generowana jest własna wersja świata wraz z potworami, skarbami i NPC-ami. **Ciekawe, że główna nagroda w postaci skarbu lub cennego artefaktu czeka dopiero po zakończeniu zadania (np. w jakiejś skrzyni).** Podczas misji możesz zdobyć tylko niewielkie sumy i drobne przedmioty.

System walki został tak opracowany, aby zmusić graczy do aktywności. Nie da się po prostu zaznaczyć przeciwnika i czekać, aż hero go ukatrupi. Konieczne jest stosowanie zasłon magicznych lub tarczy (jeśli bohater posiada takie możliwości). Blokowanie i atak we właściwym momencie mogą zadecydować o zwycięstwie. Piechurzy zabiegają bohatera z boku lub z tyłu, a łucznicy często wycofują się na bezpieczniejsze pozycje, by stamtąd prowadzić ostrzał. **Inteligencja wrogów generalnie stoi na wysokim poziomie.**

Środowisko, modele postaci i fizyka stoją w Stormreach na najwyższym poziomie. Grę obsługuje engine będący rozwinięciem napędu wykorzystanego w Asheron's Call II, jest on więc sprawdzony i pozbawiony większych niedociągnięć. **D&DO jest znacznie mroczniejsze niż np. WoW,** nie ma tu intensywnych kolorków i potworów, które wyglądają jak zabawki dla dzieci do lat trzech. Widoczna jest olbrzymia dbałość o szczegóły, zarówno jeśli chodzi o modele postaci czy ekwipunek, jak również wyposażenie pomieszczeń, wygląd miasta itp.

Zaimplementowano większość widowiskowych efektów graficznych. Właściwie to mój sprzęt (proc 2,8 GHz, 512 ramek) nie umożliwiał „założenia" wszystkich, bowiem wówczas miałem efekt klasycznego slide show. Mimo to **szczękę ciągnąłem po podłodze i nadal przewracają mi się oczy. Po prostu – jest na co popatrzeć.**

Dungeons & Dragons Online: Stormreach, podobie jak WoW, wymaga comiesięcznej opłaty abonamentowej. Gdyby gra była za darmo, jak np. Guild Wars (czytaj: tylko jednorazowa opłata przy zakupie), mógłbym założyć się, że odniesie spory sukces. W obecnej sytuacji na dwoje babka wróżyła. Na pewno wielu zwolenników gier fabularnych, przede wszystkim systemu D&D, potraktuje Stormreach jako pozycję obowiązkową. Co do pozostałych można tylko spekulować. Duża niewiadoma to także sposób dystrybucji gry – rodzima filia Atari nie określiła jeszcze ceny i sposobu sprzedaży gry w naszym kraju.

Jedno jest pewne. Goście z Bostonu odwalili kawał dobrej roboty i jeśli tylko zasiądziesz do Stormreach, twoje życie towarzyskie legnie w gruzach na długie tygodnie. No, chyba że mówimy o towarzyszach broni z D&DO.



I po zabawie. Fireball usmażył bohatera.



Z ostatniej chwili!!!

Zapowiedziany został pierwszy darmowy moduł do gry – będzie się ściągał z sieci na zasadzie patcha. Dragon Vault (Smoczy Skarbiec) to 15 dużych guestów oraz rajd na tytułowego Czerwonego Smoka. Gdy czytasz te słowa, dodatek powinien być już dostępny – ma pojawić się w połowie kwietnia.

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Producent: Turbine Entertainment
Dystrybutor PL: Atari

http://www.ddo.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: MMORPG

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 RAM

(+) uniwersum Dungeons & Dragons (wersja 3.5) • rozbudowany, mroczny, fascynujący świat Eberron • świetne opcje pomocy początkującym

(–) konieczność comiesięcznej opłaty • brak automatycznego widoku opisu parametrów uzbrojenia, pancerzy itd. (trzeba otworzyć okienko) • brak możliwości zmiany typu sylwetki bohatera

Potężna gra, która oferuje inny charakter zabawy niż utytułowany WoW. Czy po względnym sukcesie Guild Wars to się przyjmie?

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5-
OCENA 5-

Autor: Herr Odyn

Zdradziecki dodatek.

Die Dodatken

Jeśli lubisz gry wojenne i mówisz po niemiecku, to nie pal Reichstagu, nie zakładaj partii ani nie żądaj od Polski ziem zachodnich! Zamiast tego wejdź na stronę **http://aow.myexp.de/**, gdzie znajdziesz **mnóstwo ciekawych dodatków do Act of War.**

Naprzód! Na Bagdad!

3,2,1... odpalamy!

W tych niebieskich silosach Ruscy mrożą wódkę.

ACT of WAR: HIGH TREASON

Chcesz się dowiedzieć, co robi mina przeciwczołgowa w garażu Białego Domu i dlaczego Ameryka jest znów o włos od zagłady?

Pewnie nie, ale co tam... Niech znów zagrzmią działa, niechaj zdrajcy i terroryści konają przeszywani strugami ołowiu, **niechaj karta graficzna grzeje się na całego, generując na ekranie girlandy eksplozji.** Takie właśnie podejście prezentowali ludzie z Eugen Systems, kiedy tworzyli RTS-a Act of War: Direct Action. Jak sobie zamierzyli, tak uczynili, a teraz wydali jeszcze dodatek z misjami zatytułowany High Treason, który jest skórką zdartą żywcem z pierwowzoru.

Otoczka fabularna jest odrobinę mniej nadęta niż w oryginale (co tylko dowodzi, że bardziej kiczowatej zrobić się już nie dało), poprawiono nieco grafikę i AI, dodano garść nowych jednostek. Składająca się z około trzydziestu epizodów kampania jest dość trudna, toteż nie ukończysz jej w dwa dni, jak to zwykle bywa z produkowanymi ostatnio grami. Sęk w tym, że zmagania są beznadziejnie liniowe i pozostawiają małe pole manewru. Czasem gdy zrobisz coś nie po myśli autorów, pozbawiasz się wręcz możliwości ukończenia misji. Ponadto kampanię dla pojedynczego gracza nadal możesz rozgrywać wyłącznie po jedynie słusznej stronie konfliktu. O ile w podstawowej wersji było to jeszcze do przełknięcia, o tyle od dodatku oczekuje się więcej.

Tak więc **ponownie naprzykrzasz się przeciwnikowi sprzętem made in USA, w czym pomaga ci dwójka bohaterów – komandos Jefferson i snajper Oz.** Wspomniani dżentelmeni zmagają się z przeważającymi siłami wroga w misjach przywodzących na myśl serię Commandos. Po godzinach podchodów, omijania patroli i unikania wszczynania alarmu udaje ci się wreszcie przeprowadzić dywersantów za linie przeciwnika. Wtedy dowiadujesz się, że i tak trzeba wszystko zrównać z ziemią, a dowództwo przysyła drogą powietrzną ciężki sprzęt do rozbudowy bazy. Żeby jednak nie było zbyt różowo, na początek przyznawane są niezmiernie skąpe środki budżetowe.

> **Kampania jest dość trudna, ale jej misje są liniowe i pozostawiają małe pole manewru.**

Wtedy rozpoczyna się powszednia każdemu fanowi RTS-ów orka na ugorze. Zgodnie z zapowiedziami **urozmaicającą nieobecną w Direct Action wojną morską – nie nastawiaj się jednak na starcia potężnych armad okrętów.** Zamiast na ilość – twórcy poszli na jakość. Statków jest niewiele, ale wykonano je co najmniej godziwie i wystarczą już dwa niszczyciele, by naprawdę rządzić na polu walki. Okręty posiadają lądowiska, z których startują helikoptery zwalczające łodzie podwodne. Ponadto osobno potraktowano pokładową artylerię i działka przeciwlotnicze, a także wyrzutnie rakiet zdolnych razić cele morskie i lądowe.

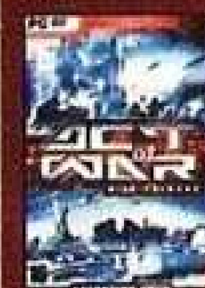
Kolejnym po okrętach istotnym novum są najemnicy – jednostki wielce interesujące, choć w praktyce nieprzydatne. Dzieje się tak, bo choć potrafią nieźle przyłożyć i dysponują specjalnie ulepszonym sprzętem (czołgi, lotnictwo), to **cena za korzystanie z oferowanych przez nich usług jest zaporowa.** Nie dość, że należy wyłożyć pokaźną sumkę na dzień dobry, to potem musisz jeszcze opłacać regularnie żołd. W przeciwnym wypadku zaciężni wojacy bez sentymentów zostawią cię na pastwę losu.

Kosmetyczne, ale w praktyce dość użyteczne udoskonalenia wprowadzono w trybie multiplayer. Możesz wyłączyć możliwość korzystania z broni masowego rażenia, brania jeńców, sprecyzować szybkość pozyskiwania gotówki oraz skuteczność uzbrojenia. Wszystko to razem wpływa na tempo i dynamikę rozgrywki.

Poważnym **argumentem przemawiającym na korzyść Act of War pozostaje grafika, która nadal potrafi zaskoczyć miłym akcentem.** Amatorzy zwiedzania ciepłych krajów z pewnością rozsmakują się w karaibskich krajobrazach utrzymanych w klimacie Far Cry i drinków z parasolką. Biorąc pod uwagę koszmarnie długą zimę, choćby z tego powodu warto w High Treason zainwestować – oczywiście przede wszystkim wtedy, kiedy spodobała ci się podstawka.

Gra w statki

Jedną z atrakcji dodatku jest okręt desantowy (pływający dok) USS Tarrawa, lotniskowiec i pływająca baza wojsk lądowych w jednym. **Nareszcie ktoś zadbał o odpowiednią skalę jednostek w RTS-ie** – koniec z okrętami trochę tylko większymi od łazików i śmigłowców!



Act of War: High Treason

Producent: Atari/Eugen Systems
Dystrybutor PL: Atari
http://www.atari.com/actofwar

cena: ---
Multiplayer: tak
Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

+ okręty! • dużo misji, starcza na długo • ciągle jeszcze ładna grafika
– wysoki poziom trudności • liniowa kampania, na dodatek rozgrywana po jednej stronie

Duuużo nowych misji do Act of War. Fani podstawki powitają je z otwartymi ramionami: gra się przyjemnie, ale wcale nie łatwo.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4
OCENA 4

Autor: Jan Maria Awaria

Czeka kat na Syndykat!

SWAT 4 SYNDYKAT

Na miejscu handlarzy bronią pakowałbym już manatki i kupował bilet do Meksyku. Jednostka specjalna SWAT znów wchodzi do akcji...


Co się wydarzyło w Brokeback Mountain...

Chociaż gra, na którą bardzo stawiali wszyscy fani taktycznych shooterów – Rainbow Six: Lockdown – zawiodła oczekiwania, miłośnicy gatunku nie mają powodów do narzekań. Dopiero co mogli zagrać w zaskakująco dobry The Regiment, **teraz zaś dostają bardzo porządny dodatek do SWAT 4.** Syndykat wzbogaca oryginalną grę o kilka ciekawych elementów, przede wszystkim zaś o siedem niezłych, intensywnych misji.

Trzeba jednak ponarzekać – nowych misji jest TYLKO siedem. **Jeśli nie grasz w multiplayerze, starczy ci tej zabawy na ledwie kilka godzin.** Akcje składające się na walkę z tytułowym Syndykatem, rosyjską grupą przestępczą handlującą bronią, trzymają w napięciu, ale nie są to poziomy jakoś wyjątkowo udane. Nie będzie się o nich pamiętać jak np. o słynnym etapie z TGV ze Splinter Cell: Pandora Tomorrow.

Czuć w Syndykacie, że to zabawa w policjantów i złodziei na wyższym, bardziej skomplikowanym poziomie.

Nowinki? Przede wszystkim możliwość wydania podwładnym rozkazów wykonywanych przez nich z opóźnieniem, dopiero na znak. Ten prosty zabieg znacznie rozbudowuje opcje taktyczne, tym bardziej że kolejne z nowych rozwiązań pozwala na rozdzielenie oddziału na grupy. A że przeciwnicy stali się bardziej agresywni, mniej chętni do złożenia broni, tylko dzięki przebiegłej taktyce można ich pokonać. Czuć w Syndykacie, że to zabawa w policjantów i złodziei na wyższym, bardziej skomplikowanym poziomie – fanom się spodoba.

Co jeszcze przynosi ten add-on? Multiplayer wzbogacił się o nowy tryb (bardzo grywalny, o nazwie... Walizka), zwiększono do 10 liczbę graczy w co-opie, dodano obsługę VoIP. Poprawiono też grafikę, kilka bugów. **Dodatki do hitowych gier powinny być właśnie takie!**


Nie patrz tak na mnie z tyłu, co?


Brakuje tylko napisu: „Tu byłem. Osama”.

SWAT 4: Syndykat

Producent:	Dystrybutor PL:
Irrational Games	CD Projekt

http://www.swat4.com/

cena 49,90

Multiplayer: tak

Gatunek: taktyczny FPS

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

Plusy: wynosi rozgrywkę na wyższy poziom • solidne misje • dodatki do multiplayera

Minusy: tylko siedem misji • zabrakło w add-onie jakiejś nowej, ciekawej, oryginalnej broni

Dodatek, nad kupnem którego fani oryginału nie powinni się w ogóle zastanawiać – szczególnie jeśli grają w multi.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4+
OCENA 5-

Autor: Foch77

Absolut? Nie!

EMPIRE EARTH II WŁADZA ABSOLUTNA


Demolka demolką, ale na piramidy uważajcie.


Alibaba i dwóch rozbójników.

Absolutnie nieobowiązkowy dodatek do Empire Earth II – świetna gra doczekała się średniego rozszerzenia.


Towarzysze, jesteśmy w d... odatku!

Empire Earth II to gra strategiczna, która okazała się chyba zbyt rozbudowana. Miała wiele nowatorskich pomysłów, dobrze zrównoważono w niej jednostki, multiplayer zapowiadał się bardzo ciekawie, a jednak **mimo wysokich ocen w prasie i serwisach branżowych nie zdobyła takiej popularności jak choćby Age of Empires III.** Dodatek tego stanu rzeczy raczej nie zmieni, tym bardziej że wiele naprawdę trafionych pomysłów równoważy nowinkami całkiem chybionymi.

Władza absolutna przynosi cztery nowe nacje (Rosjan, Francuzów, Masajów i Zulusów) oraz trzy kampanie. Z nacji najciekawsze są afrykańskie, szczególnie Masajowie, którzy są też bohaterami świetnej kampanii. Ich rozgrywane w 2037 roku boje z międzynarodową korporacją to **dowód na to, że ekipę ze studia Mad Doc Software stać na ciekawe pomysły.** Z drugiej strony stać ich też na rozwiązania banalne – Rosjanie i Francuzi to narody standardowe w tego typu grach i to wstyd, że nie było ich już w podstawowej wersji Empire Earth II. Ich kampania zresztą też jest sztampowa i nudna.

Ocena jak dodatek – z jednej strony wysoka, z drugiej niska, ostatecznie po prostu przeciętna.

Podobnie jest w multiplayerze – jest tu jeden tryb bardzo ciekawy (Zaciekły bój, gdzie walka toczy się na trzech, pięciu, siedmiu lub dziewięciu połączonych mapach) **oraz jeden nieudany** (Terytoria kluczowe, który prawie niczym nie różni się od znanych z oryginału Pozycji kluczowych).

Ocena pierwszego dodatku do Empire Earth II musi być dokładnie taka, jaki jest on sam. Z jednej strony wysoka, z drugiej strony niska, ostatecznie zaś – po prostu przeciętna.


Wiele dymu o nic.

Empire Earth II: Władza absolutna

Producent:	Dystrybutor PL:
Mad Doc Software	CD Projekt

http://www.empireearth2.com/

cena 49,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

Plusy: ciekawe nacje afrykańskie i ich kampanie • świetny tryb multiplayer – Zaciekły bój • niska cena

Minusy: każdy dobry pomysł zrównoważony jednym kiepskim • Rosjanie i Francuzi pojawiają się w historycznym RTS-ie dopiero w dodatku!

Przeciętny dodatek do bardzo dobrej gry strategicznej. Tylko dla największych fanów podstawki – a i to niekoniecznie.

GRYWALNOŚĆ 3+
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 4
OCENA 3+

Autor: Foch77



THE SETTLERS DZIEDZICTWO KRÓLÓW — LEGENDY —

DRUGI OFICJALNY DODATEK

Po Królestwie Mgieł doczekaliśmy się kolejnego dodatku do Settlers, tym razem opowiadającego dawniejsze dzieje legendarnych bohaterów.

W Królestwie Mgieł jedną z nowych, świetnych rzeczy urozmaicających rozgrywkę była możliwość budowania mostów. Również dodanie edytora map to bardzo dobry pomysł, za który wielu graczy na nowo pokochało Osadników. Legendy, drugi oficjalny dodatek do Settlers V, przynosi również nieco zmian, które jednak nie są już tak istotne.

W edytorze map poprawiono m.in. moduł testowania plansz i przyspieszono stawianie budowli. **To miłe, podnosi nieco komfort pracy, ale zasadniczo nie zmienia aż tak wiele.** Pojawiły się również nowe krajobrazy i przeszkody terenowe. Będziesz toczyć boje m.in. w nadmorskich plenerach. Wtedy krew walczących wsiąknie w biały piasek, a mewy pożywią się padliną. Optymistyczny obrazek. Oczywiście najważniejsza rzecz to 4 całkowicie nowe kampanie – w sumie 17 świeżych map. Każda jest skoncentrowana na jednym z aspektów gry. Oznacza to misje dedykowane zarówno dla budowniczych, jak i generałów. W niektórych będzie można skoncentrować się na stawianiu ślicznych domków, podatkach, rozbudowie, mówiąc krótko – ekonomii. Pozostałe zostały tak zaprojektowane, że niemal od razu będzie trzeba wysłać wojska do boju albo zmagać się z innym rzeczywistym niebezpieczeństwem (np. stadami wilków). Scenariusze dotyczą legendarnych czasów, poprzedzających zdarzenia przedstawione w poprzednich częściach. Nie zabraknie jednak w tych opowieściach znajomych bohaterów, np. Daria.



Czerwony pająk nadal chce wysysać zdrową tkankę narodu.

Nowe, dobrze zaprojektowane scenariusze, które wystarczą na około 30 godzin gry.

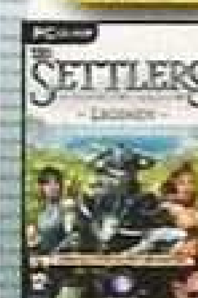
Z kilkunastu nowych map osiem jest przeznaczonych do oficjalnego rankingu sieciowego. Obecnie multi oferuje rozgrywkę dla maksymalnie czterech graczy. Wprowadzony system zaniku oznacza, że jeśli gracz nie będzie uczestniczył jakiś czas w grze multi (będzie zbyt długo nieaktywny), szybko spadnie z drabinki.

Legendy to przede wszystkim nowe, bardzo dobrze zaprojektowane scenariusze, które w zupełności wystarczą na około 30 godzin gry. Jeśli nie będziesz oczekiwał niczego więcej, na pewno się nie zawiedziesz.



I tylko kaszalotów tu brak...

Wilki wdarły się do wsi. Ostatnie chwile owiec.



The Settlers Dziedzictwo Królów: Legendy

Producent: Blue Byte Software
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://settlers.cdprojekt.com/
cena 59,90
Multiplayer: tak
Gatunek: strategia/RTS
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

Plusy: polska wersja językowa • nowe, dobre kampanie • nowe mapy w trybie wieloosobowym • bardzo duże lokacje • 12 olbrzymich misji

Minusy: gra wymaga podstawki • oprócz nowych misji pozostałe zmiany praktycznie kosmetyczne

Dla fanów rzecz warta zakupu. Dla pozostałych kłopot, bo bez Settlers V zagrać się nie da. No i cena – jak na liczbę nowości – dość duża.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5-
OCENA 4

Autor: Herr Odyn

Cicho, ciszej, PC

Problemy współczesnych komputerów? Pobierają sporo energii, wydzielają duże ilości ciepła i pracują bardzo głośno. Na szczęście można tego uniknąć!

Choć nowoczesne systemy chłodzenia procesora są spore, rekompensują to dużą wydajnością.

Przyczyną hałasującego PeCeta są stosowane standardowo systemy chłodzenia jego komponentów, które ze względu na oszczędnościową politykę producentów sprzętu opierają się na małych i bardzo szybkich wentylatorach. Jak poradzić sobie z tym problemem? Przede wszystkim rozważnie inwestować w sprzęt i wybierać takie podzespoły, które zapewnią cichą pracę.

Podstawę cichego i wydajnego komputera stanowi dobra obudowa. Ważne, aby powietrze swobodnie przepływało wewnątrz niej i chłodziło podzespoły PeCeta. W tym celu producenci markowych obudów przygotowali szereg użytecznych rozwiązań. Najważniejsze z nich to specjalne punkty do mocowania wolnoobrotowych wentylatorów. Najczęściej spotykana opcja to cooler z tyłu i z przodu, który chłodzi twarde dyski. Zdarzają się również wentylatory w bocznych drzwiczkach czy suficie obudowy, wydmuchujący gorące powietrze na zewnątrz jednostki centralnej. Druga zaleta dobrej obudowy to drzwiczki z przodu, chroniące przed niepowołanym dostępem do komputera i przy okazji wyciszające głośno pracujące napędy optyczne.

Dodatkowo, niemal wszystkie markowe obudowy korzystają z najróżniejszych patentów, znacznie ułatwiające montaż komponentów wewnątrz. Są to na przykład specjalne szyny czy koszyczki na dyski twarde. Ważnym składnikiem twojej obudowy powinien być także dobry i cichy zasilacz. **Większość z nich ma wbudowany własny wentylator. Dlatego też warto przed zakupem sprawdzić głośność pracy wybranego modelu.** Wynik na poziomie poniżej 30 dB jest już niezły, 25 dB i mniej można uznać za luksus. W sklepach dostępne są także obudowy z zasilaczami z chłodzeniem pasywnym, opierające się wyłącznie na samych radiatorach. Jednak ich ceny są zbyt wysokie, przy tym jakość pracy często odbiega od oczekiwań. Jeśli jesteś zdecydowany na opcję bezkompromisową, zamów także obudowę bez zasilacza i dokupić do niej coś z górnej półki. Dobrze sprawdzają się wyroby firm Antec, Thermaltake, Akasa, Silverstone czy Sharkoon. Natomiast wśród obudów z zasilaczem warto wybrać firmę Chieftec, której produkty charakteryzują się dobrym stosunkiem jakości do ceny. Jeśli możesz pozwolić sobie na coś droższego, warto rozważyć ofertę Thermaltake, Silverstone i Akasa.

Ważnym składnikiem cichej obudowy jest dobry, chłodzony dyskretnym wiatrakiem zasilacz.

Kolejne kroki to wyciszenie komponentów w obudowie, których systemy chłodzenia generują największy hałas. Najczęściej dokucza wentylator umieszczony na procesorze. Standardowe układy chłodzenia są kiepskiej jakości i choć zapewniają w miarę bezpieczne warunki pracy tego podzespołu, bywają bardzo głośne. Obecnie najpopularniejsze lekarstwo na tę dolegliwość stanowią duże radiatory z tzw. heatpipe (patrz: tabelka). To właśnie konstrukcje tego typu powinny ciebie najbardziej interesować. Niektóre z nich są na tyle wydajne, że nie trzeba wspomagać ich żadnym wentylatorem. Jeśli jednak chcesz mieć stuprocentową pewność, że procesor będzie dobrze chłodzony nawet przy najbardziej wymagających aplikacjach i programach testowych, wystarczy przymocować do radiatora wolnoobrotowy wentylator. Przy wyborze systemu chłodzenia procesora trzeba mieć na uwadze rodzaj gniazda na płycie głównej. Warto też sprawdzić wymiary samego radiatora i upewnić się, czy na pewno zmieści się wewnątrz obudowy. Szczególnie polecamy systemy chłodzenia firmy Thermaltake: Silent Tower, Sonic Tower, Big Typhoon. Świetne są także produkty Thermalright. Ich ceny mieszczą się w granicach 100-200 zł.

Po wspomnianych operacjach twój PeCet powinien działać znacznie ciszej. Jeśli jednak nadal coś pracuje zbyt głośno, to z pewnością winna jest karta graficzna.

Technologia heatpipe

Heatpipe to specjalna rurka umożliwiająca szybkie transportowanie ciepła z jednego miejsca w drugie. **Jest to zazwyczaj miedziany kanalik o średnicy 3-15 mm, wypełniony cieczą o niskiej temperaturze parowania.** Płyn znajdujący się wewnątrz rurki paruje podczas nagrzewania się, jednocześnie przechodząc z cieplejszego do zimniejszego jej końca. W kolejnym etapie, po dotarciu do chłodniejszego końca, ciecz skrapla się i przenosi z powrotem na element grzejny. W ten sposób nadmiar gorąca jest szybko odprowadzany od jego źródła.

3 kroki do cichego kompa

Problem głośnej pracy swojego komputera możesz rozwiązać na kilka sposobów.



Zainwestuj w cichy system chłodzenia karty graficznej – taki jak np. VGA Silencer.



Kup firmowy zasilacz – zwykle mają one wbudowane duże i ciche wentylatory.



Markowa obudowa również potrafi obniżyć poziom decybeli twojej maszyny.

Standardowe systemy chłodzenia tego komponentu opierają się często na małych i wysokoobrotowych wentylatorach, przez co o ciszy można zapomnieć. **Podobnie jak procesor, także większość kart graficznych można zaopatrzyć w pasywne radiatory, pozwalające całkowicie wyciszyć pracę sprzętu.** Jeśli nie uda się zastosować tego rozwiązania, warto sprawdzić inne opcje. Na rynku dostępnych jest bowiem wiele zastępczych systemów chłodzenia do kart graficznych. Zamiast małych i głośnych wentylatorów wykorzystują one te większe, wydajniejsze i cichsze. **Często spotykany jest również obudowujący wentylator tunel powietrzny**, wychodzący od strony rdzenia graficznego. Ma on za zadanie kierować gorące powietrze wydzielane przez rdzeń karty na zewnątrz obudowy. Wśród producentów systemów chłodzenia kart graficznych warto wyróżnić takie firmy, jak AeroCool i Zalman. Sporym zainteresowaniem cieszą się też różne wersje VGA Silencer, przystosowane do wybranych modeli kart ATI i NVIDIA. Cena takiego cuda to ok. 100 zł.

Na koniec zostaje dysk twardy, którego schłodzić jest dość łatwo, natomiast wyciszyć już zdecydowanie trudniej – o ile najróżniejszych systemów chłodzenia dysku jest na rynku wiele, o tyle tylko znikoma ich część posiada dodatkowo właściwości wyciszające. Najlepszym, wręcz bezkonkurencyjnym wyborem jest specjalna kieszeń Scythe Silent Box. Niestety, jej cena wynosi aż 190 zł. Tańsze produkty również sprawnie radzą sobie z chłodzeniem twardziela, jednak o jego wyciszeniu można praktycznie zapomnieć. Odradzamy stosowane czasem przez amatorów owijanie dysku jakimś materiałem czy tanie, piankowe obudowy z Allegro. **Współczesne dyski twarde grzeją się dość mocno i takie eksperymenty mogą szybko zakończyć życie twardziela.**

Wydajne i ciche chłodzenie to luksus. Dlatego też zabierając się za wyciszanie swojego komputera, musisz liczyć się z wydatkiem nawet kilkuset złotych. Na szczęście przyczyną hałasu w twoim PC może być system chłodzenia tylko jednego podzespołu. Dlatego też warto przed wycieczką na zakupy zajrzeć do środka obudowy i sprawdzić, który komponent pracuje najgłośniej. Wtedy będziesz pewien, że inwestycje nie okażą się bezcelowe, a twój komputer stanie się cichą i zarazem stabilną maszyną.

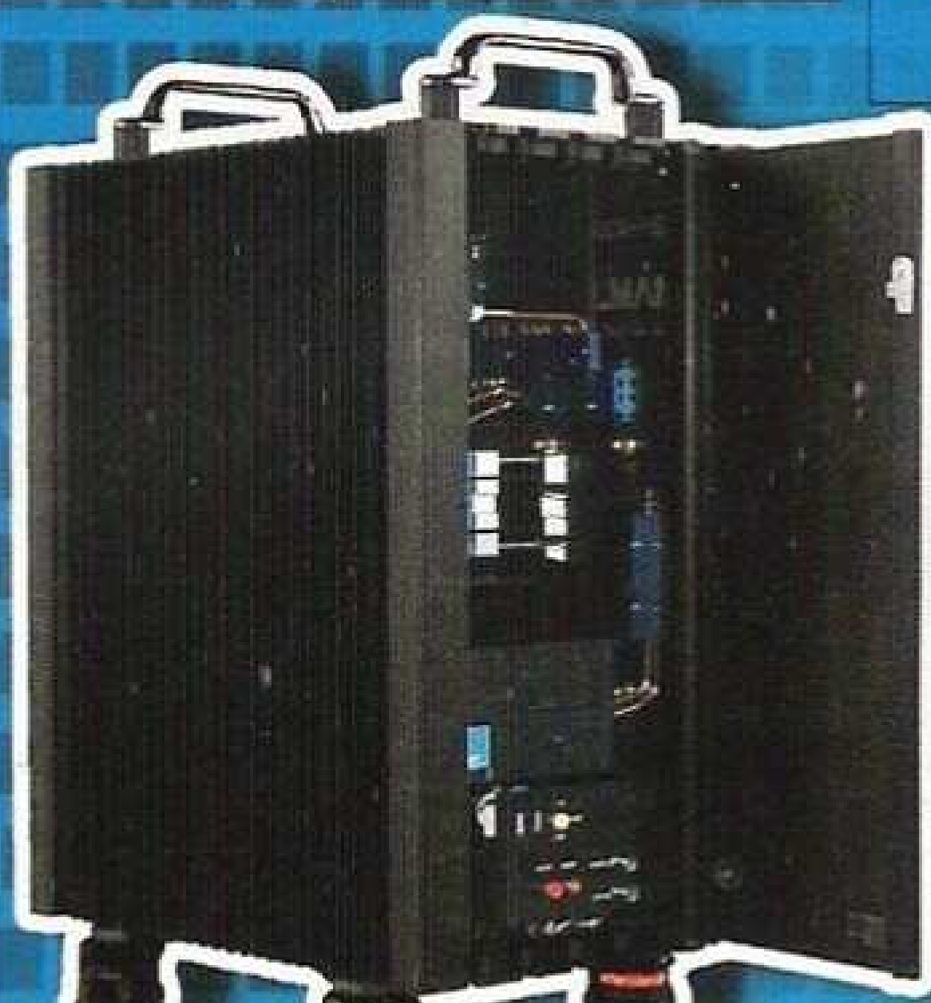
Sterowanie wentylatorem

Po zamontowaniu wentylatorów może okazać się, że pracują one za szybko i za głośno. Na szczęście możesz samodzielnie kontrolować prędkości poszczególnych wiatraczków. W tym celu zaopatrz się w panel sterujący. Może to być zwykła płytka z analogowymi potencjometrami albo bardziej skomplikowane urządzenie, wyposażone we własny wyświetlacz i monitorujące temperaturę w dowolnych punktach obudowy. **Niektóre panele mogą pełnić funkcję kieszeni na dysk twardy, co korzystnie wpływa na warunki jego pracy, a przy okazji ogranicza hałas.** Opcja budżetowa to jeden potencjometr zamontowany na kablu, którym łączysz płytę główną z wentylatorem. Po ustawieniu odpowiedniej prędkości zamykasz go wewnątrz obudowy. Ceny takich pojedynczych regulatorów nie przekraczają 20 zł. Za profesjonalny panel z wyświetlaczem przyjdzie zapłacić średnio 150-200 zł.

Wybór wentylatora do obudowy



Przy zakupie wentylatorów do obudowy musisz pamiętać o dwóch rzeczach. Coolery występują w trzech podstawowych rozmiarach: 80, 92 oraz 120 mm. Jest to długość krawędzi „pudełka” z wentylatorem, a nie średnica samego śmigła. Tym samym **istnieją różne typy mocowań, przystosowane do różnych wielkości coolerów.** Warto więc wcześniej sprawdzić, na którą opcję pozwala twój sprzęt. Ważna sprawa to także głośność wentylatorów, zależąca przede wszystkim od ich prędkości obrotowej oraz kształtu i materiału, z jakiego wykonano łopatki. Najlepiej, aby twój cooler generował hałas poniżej 25 dB. Dobrą opinią cieszą się takie marki jak: Akasa, Thermaltake, Papst, Zalman, Sharkoon i Noiseblocker.

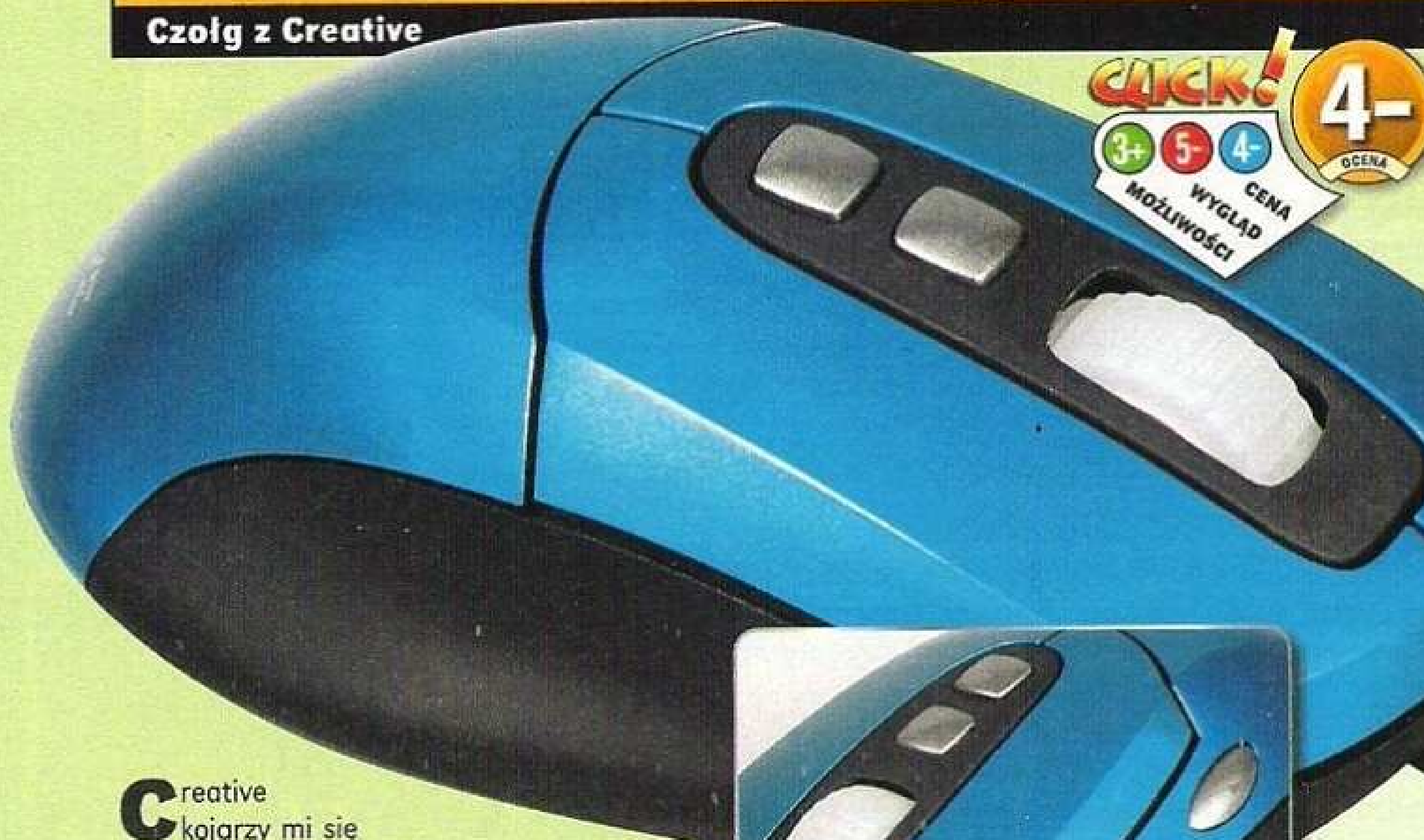


Tu Lord Vader trzyma swój hełm... A może to po prostu nowoczesna obudowa do komputera?!?

Autor: Piotr Lewandowski

Creative Gamer HD7500

Czołg z Creative





INFO

Producent:	Creative http://www.creative.com/
Dystryb. w Polsce:	Inventive Communication http://www.inventivecommunication.pl/
+	długi przewód • dobra jakość materiałów i wykończenie • szeroka i mocna rolka • pięć programowalnych przycisków • przejściówka PS/2 w zestawie • nie za intensywne światło rolki • rewelacyjne ślizgacze
–	tylko 800 dpi • wysoka cena • kształt, który może okazać się niewygodny • stosunkowo gruby kabel
cena dystrybutora	120,00

Dane techniczne

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie: USB, przejściówka PS/2
- liczba przycisków: 7 + rolka
- programowanie przycisków: tak (5)
- czas reakcji: 1 ms
- rozdzielczość: 800 dpi
- długość kabla: 210 cm
- przyspieszenie: 15 g*
- przetwarzanie danych: 5,8 megapikseli na sekundę*

Duża, solidna mysz, której nie rozwalisz nawet podczas najgorętszych pojedynków.

* Dane za producentem. Parametry gwarantujące natychmiastową reakcję i zerowe opóźnienie nawet przy najszybszych ruchach myszą.

Creative kojarzy mi się przede wszystkim z kartami dźwiękowymi Sound Blaster. Od czasu boomu na playerki MP3 firma ta stała się też bardzo aktywna na polu przenośnych odtwarzaczy, a jej sztandarowe modele Zen i MuVo cieszą się niesłabnącą popularnością. **Czy taką klasą samą dla siebie będą również myszy Creative?**


Takie mamy czasy, że niekiedy trudno stwierdzić, czy patrzysz na myszkę, czy statek kosmiczny ze Star Treka.

Gamer HD7500 odpaliłem po tym, jak przez długi czas korzystałem z myszki A4Tech z serii X7, a wcześniej z Logitech BJ69. Pierwsze wrażenie było takie, że mysz Creative jest niezwykle szeroka, duża i długa. Jednocześnie LPM i PPM z powodu specyficznej budowy gryzonia znajdują się wysoko nad blatem biurka. Oznacza to, że przy naturalnym ułożeniu dłoni palce są znacznie wyżej niż nadgarstek. **W moim wypadku efekt był taki, że dłuższa praca z gryzoniem stawała się męcząca i nieprzyjemna (nieprecyzyjne ruchy, szybkie zmęczenie dłoni).** Również w grach nie byłem zadowolony z HD7500, przede wszystkim ze względu na dużą bezwładność mychy i gruby kabel.

HD7500 posiada aż siedem przycisków, w tym pięć programowalnych (Quick NetVigator) oraz podświetlaną rolkę (EasyScroll). Tę ostatnią znacznie poszerzono, jest bardzo solidna i odporna na uszkodzenia. W opakowaniu znajduje się też przejściówka PS/2 oraz płytka z oprogramowaniem. HD7500 ma bardzo dobre parametry techniczne, jest wykonana z dobrych materiałów, doskonale się prezentuje. Przez zakupem upewnij się jednak koniecznie, czy ten model pasuje do twojej dłoni.

Genius Look 312P

Recenzujemy w Clicku maskotki?!



Nie oszukujmy się. Jeśli jesteś facetem, prędzej skiśniesz i się przekręcisz, niż kupisz sobie kamerkę w kształcie pieska. Niemniej **twoja siostra czy dziewczyna będzie nią autentycznie zachwycona.**

Sam byłem zdziwiony bardzo przyzwoitym wykonaniem urządzenia. **Z pozoru wygląda jak najzwyklejsza zabawka, których tysiące leżą na półkach w sklepach.** Dopiero po wzięciu go do ręki i zajrzenia w nos pieska wszystko staje się jasne – pluszowa obudowa kryje w sobie najzwyklejszą kamerę do PC.

INFO

Producent:	Genius http://www.geniusnet.com/
Dystryb. w Polsce:	Tabasco http://www.tabasco.pl/
+	wygląd! • sympatyczne oprogramowanie • pomysł
–	640 x 480 to niewiele • maskotka się szybko brudzi... • mała elastyczność nóżek
cena dystrybutora	85,00

Dane techniczne

- matryca: 640 x 480
- maks. rozdzielczość zdjęć: 1280 x 960
- interfejs: USB 1.1
- filmy: do 30 fps
- mikrofon
- wymiary: 155 x 95 x 155 mm
- gwarancja: 24 miesiące

Chcesz mieć kamerkę do PeCeta? Pokaż Genius Look 312P młodszej siostrze. Już ona namówi rodziców na zakup.

Nie jest ona jakimś wielkim osiągnięciem technologicznym. **Maksymalna rzeczywista rozdzielczość zdjęć to 640 x 480.** Poza tym bebechy są standardowe – żadnego czujnika podczerwieni itp. Za to do zestawu dodany został jeszcze mikrofon. Siła kamerki tkwi w jej wyglądzie i dobrym oprogramowaniu. DDPlayCam pozwala na zabawę zdjęciami – dodawanie do nich zabawnych obwódek itp. Dziewczyny będą zachwycone, a i ja bawiłem się przez jakiś czas całkiem nieźle (*dżizzz – nie przyznawaj się na łamach! – Foch*). Małym problemem jest dość szybkie brudzenie się pieska. **Do pralki go nie wrzucisz, więc po jakimś czasie używania jego łapy najczystsze nie będą.** A są one potrzebne – dzięki nim możesz psa przyczepić do ekranu LCD albo postawić na zwykłym monitorze (stosunkowo mała elastyczność sprawia, że nieco się nagimnastykujesz). Ogólnie jednak warto – Look 312P to ładne urządzenie o przyzwoitych osiągach i... stosunkowo niewysokiej cenie.




Jak wygląda piesek? Piesek wygląda nozdrzem!

NEWS

Kamerka dla nocnych marków



Genius Trek 3100 to kamerka pracująca w podczerwieni, co pozwala na działanie urządzenia nawet przy bardzo słabym oświetleniu. Urządzenie posiada również wbudowany mikrofon i dodatkowe oprogramowanie DDPlayCam Software. Cena Treka 3100 to ok. 100 zł.

Źródło: Tabasco

Dają kamery za darmo!

Logitech kontynuuje rozwój serwisu CAMmunity.pl, dzięki któremu każdy może wypożyczyć za darmo kamerki internetowe do wykorzystania np. w czatach czy wideorozmowach przez komunikatory. Nowość polega na tym, że teraz wypożyczyć można nawet 7 kamerek!



Źródło: CAMmunity.pl

Q z Bonda ma konkurencję

Q1 to nowość Microsoftu, Intela i Samsunga – ładny przenośny komputerek o wymiarach 28 x 140 x 25 mm i wadze 779 g. To niewielkie pudełko zawiera ponadto 7-calowy, panoramiczny, dotykowy wyświetlacz, procesor Intel Celeron M, 40 GB HDD i 512 MB pamięci DDR2, a także bezprzewodowy LAN 802.11 b/g i Bluetooth 2.0. Ceny na razie nie podano.



Źródło: Samsung

Venus z DFI

Na 25-lecie działalności DFI wypuściło limitowaną serię płyt głównych LANParty UT nF4 SLI-DR Venus. Na pokładzie tysiąca płyt zamontowano Socket 939. Ciekawostka to m.in. japońskie, aluminiowe kondensatory elektrolityczne, znacznie droższe od powszechnie stosowanych. Cena tego cudeńka to ok. 450 zielonych.



Źródło: DFI

Globe ViewCam

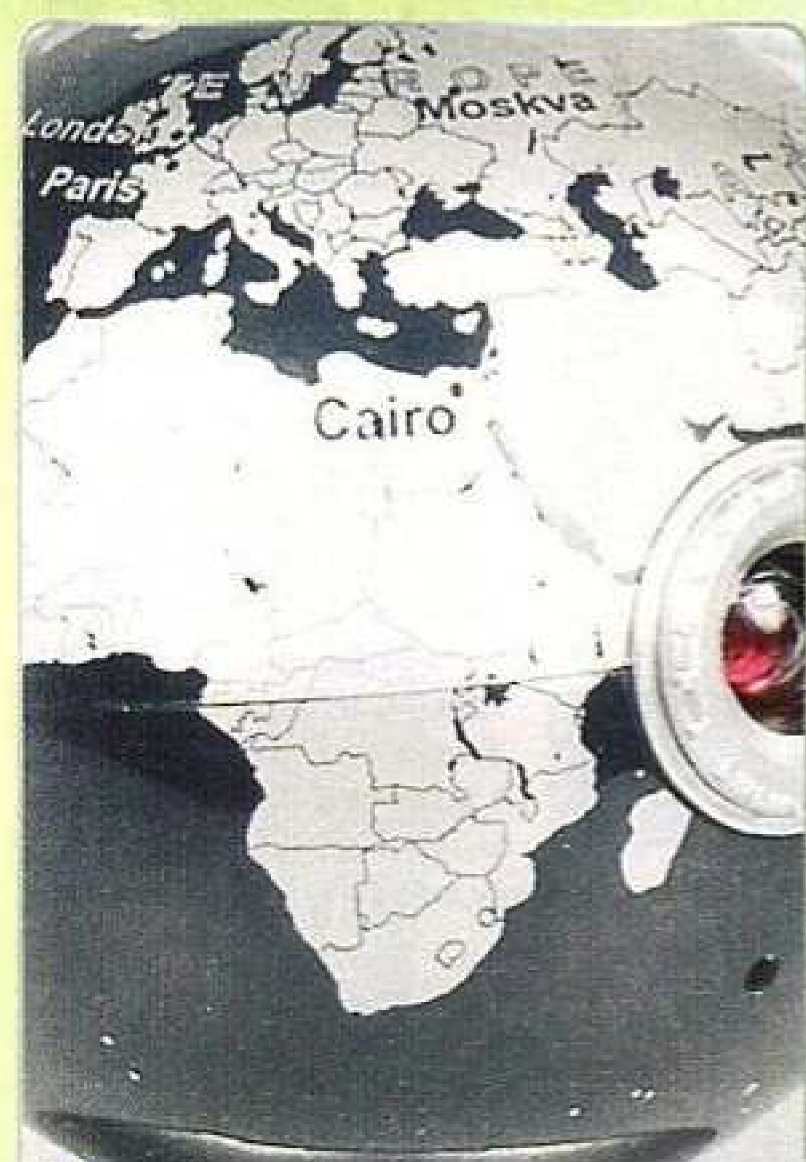
Cały świat na twoim biurku?

Dziś już nie wystarczy wypuścić na rynek kolejną niewyróżniającą się kamerkę, żeby ktokolwiek się nią zainteresował. Stronę wcześniej widzicie recenzję takiego urządzenia opakowanego w pluszaka, zaś tutaj prezentuję globus. W dodatku nietypowy.

Jego nieszablonowość jednak nie jest zaletą. **Jeśli liczysz, że rzut oka na kamerkę pomoże ci w nauce geografii, to raczej musisz rozejrzeć się za czymś innym** (np. prawdziwym globusem). Na mapie zaznaczono tylko kilka miast, a niektóre kontynenty są całkiem „puste". Szczytem szczytów jest duża literówka – w Kanadzie znajdziesz miasto „Toronot".

Sama kamerka też nie zachwyca. Osiągi ma przeciętne (matryca 640 x 480), a do załączonego oprogramowania mam duże zastrzeżenia. **Nijak nie udało mi się zmusić do działania przycisku służącego do szybkiego robienia zdjęć.** W ogóle za pomocą standardowej aplikacji Amcap można nakręcić tylko film. Jedynym jej plusem jest sporo filtrów, które można nałożyć w czasie rzeczywistym na obraz (np. szkło, negatyw, sepia).

ViewCam Globe nie jest niestety zbyt elastyczny, jeśli chodzi o możliwości zamontowania. Wyposażono go tylko w płaską, okrągłą podstawkę, którą można postawić na monitorze CRT albo biurku. **Jeśli masz LCD-ka, tej kamerki do niego nie przyczepisz.** Również kąt obrotu góra/dół niczym nie zachwyca. Na rynku jest dużo zdecydowanie lepszych propozycji.



Liczba zaznaczonych miast raczej nikomu na naukę geografii nie pozwoli.

CLICK! 3+ OCENA
3 – WYGLĄD
3+ – MOŻLIWOŚCI
4 – CENA

INFO

Producent:	A4Tech http://www.a4tech.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Megabajt http://www.megabajt.com.pl/
+	oryginalny wygląd
–	oprogramowanie • pożytku z jej wyglądu nie ma

cena dystrybutora 75,00

Dane techniczne

- matryca: 640 x 480
- pięciopowłokowa soczewka
- wbudowany mikrofon
- przycisk do szybkiego robienia zdjęć
- oprogramowanie: Ulead Photo Express
- nagrywanie filmów: do 30 klatek na sekundę

Wygląda dość ciekawie, ale poza tym niczym specjalnym się nie wyróżnia. Jeśli ją znajdziesz na wyprzedaży...



Olympus nie tonie

MJU 720 SW to nowy, supermocny aparat Olympusa. Obudowa jest odporna na upadek z 1,5 m i wodoodporna do głębokości 3 metrów. MJU 720 SW posiada sensor CCD o rozdzielczości 7 Mpix i obiektyw z 3-krotnym zoomem optycznym. Aparat waży 103 g. Cena to ok. 300 funtów brytyjskich.

Źródło: Olympus

Mały też może więcej



Firma Creative zaprezentowała nowy MP3 player MuVo S200 o pojemności 512 i 1 GB. Odtwarzacz wyposażono w ekranik PLED (Polymer Light-Emitting Diode) o rozdzielczości 96 x 36 punktów (kolor pomarańczowy). Poza tym S200 może wyświetlać teksty piosenek, posiada radio FM, dyktafon i port USB 2.0. Zasilany jest baterią AAA. Ceny nie podano.

Źródło: Creative

Bezpieczna pamięć

Kingston DataTraveler Elite Privacy Edition – to przydługa nazwa pamięci flash USB Kingstona, która oprócz potężnej pojemności (od 256 MB do 4 GB) zapewnia 128-bitowe szyfrowanie w standardzie AES. Ma również opcję zabezpieczenia danych hasłem, mechanizm blokady informacji po złym wprowadzenia kodu dostępu itd. Cena za model 4 GB – 323 euro.



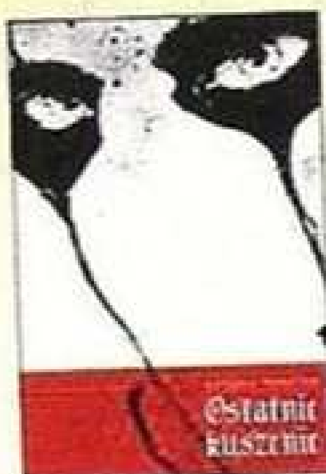
Źródło: Kingston

Kajtek i Koko – Profesor Kosmosik

„Profesor Kosmosik" (cóż to za postać!) to piąty już album o przygodach Kajtka i Koko (protoplastów Kajka i Kokosza) wydany w cyklu „Klasyka polskiego komiksu". W tej pokaźniej, grubej i oprawionej w twardą okładkę książce Kajtek wyrusza w podróż w czasie. Celem jego niezwykłej wycieczki jest średniowiecze... **I kto wie, czy właśnie rysując ten album, Janusz Christa nie wpadł na pomysł stworzenia serii o wojach Mirmiła.** „Profesor Kosmosik" broni się tak, jak inne albumy z cyklu Kajtek i Koko – jeśli lubisz czarno-białą, dość prostą kreskę i w sumie raczej naiwne historie, nie będziesz zawiedziony. Dziś łatwo z pobłażaniem patrzeć na kolejne strony tego albumu, ale w latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych była to śmiała i nowatorska historyjka, ocierająca się o prawie zupełnie wtedy nieznane fantasy. Warto ją zobaczyć, choćby z tego względu.

Tytuł: „Kajtek i Koko– Profesor Kosmosik"
Scenariusz: Janusz Christa
Rysunki: Janusz Christa
Liczba stron: 144
Wydawca: Egmont
Cena wydawcy: 39,90 zł

Ostatnie kuszenie



Czytelnicy Clicka, którzy zapoznają się na tych stronach z recenzjami naszych pozagrowych fascynacji – książek i komiksów – mogą pomyśleć, że naszym największym idolem jest Neil Gaiman. Dzieła, w tworzeniu których maczał palce, pojawiają się u nas co miesiąc – wynika to z tego, że Gaiman dużo pisze, a przy tym pisze bardzo dobrze i choć zajmuje się gatunkami niekoniecznie poważanymi, to **zarówno w jego komiksach, jak i powieściach sci-fi znaleźć można wiele zaskakujących historii, spostrzeżeń i puent.** Tym razem Gaiman rozpracowuje amerykańską prowincję i mity towarzyszące Halloween – a robi to w poruszającej, klimatycznej oprawie czarno-białych rysunków Michaela Zuli (razem spotkali się już przy „Sandmanie"). „Ostatnie kuszenie" to jedna z ciekawszych komiksowych nowości – gdyby była grą komputerową, na pewno dalibyśmy ją na okładkę!

Tytuł: Ostatnie kuszenie
Scenariusz: Neil Gaiman
Rysunki: Michael Zuli
Liczba stron: 48
Wydawca: Egmont
Cena wydawcy: 24,90 zł

Tytus, Romek i A'Tomek – Księga XXVI



Podróż poślubna Tytusa

To ci numer! Tytus, małpolud z kultowych komiksów Papcia Chmiela, ożenił się i wyrusza w podróż poślubną. Jak zwykle w albumach o przygodach T, R i A'T, **fabuła całkowicie wymyka się logice** – książeczka zaczyna się od wizyty w krainie, w której płynie święta rzeka mleka, potem na skrzydłach Lovelotu (środka transportu w kształcie serca) frunie do... Szwajcarii leżącej w Polsce, by ostatecznie przenieść się do wieków średnich, gdzie Szympansica wyznaje swoją miłość Tytusowi. Styl rysunków i humoru Papcia Chmiela nie zmienia się od lat – więc jeśli tylko nie spodziewasz się rewolucji, możesz spokojnie dołączyć nowego „Tytusa..." do swojej komiksowej kolekcji.

Tytuł: Tytus, Romek i A'tomek: Podróż poślubna Tytusa
Scenariusz: Papcio Chmiel
Rysunki: Papcio Chmiel
Liczba stron: 104
Wydawca: Egmont
Cena wydawcy: 14,90 zł

MP3 Player Qoolqee X

Mały może więcej

Qoolqee X waży niecałe 30 gramów i jest wielkości połowy pudełka zapałek. W takim maleństwie może znaleźć się nawet do 1 GB miejsca na twoje ulubione MP3.

Koreański odtwarzacz firmy Hantel ma **zwartą i mocną, gumowaną obudowę, odporną na upadki i wilgoć.** Brak wyświetlacza doskwierał mi tylko początkowo, bowiem przemyślany układ przycisków i intuicyjna nawigacja sprawiają, że obsługa Qoolqee X jest banalnie prosta i wygodna. Zdziwiło mnie trochę, że equalizer nie posiada trybu bass (oferuje za to ustawienia: normal, rock, jazz, classic, pop, live). Jakość dźwięku jest bardzo dobra, na co mają wpływ również porządne słuchawki. Ergonomiczny kształt i bardzo miękki, giętki przewód słuchawkowy to kolejne plusy.





Można by napisać, że wygląda to sexy, ale czy to na pewno ramię kobiety?

Tuner FM działał idealnie. Opcja automatycznego wyboru i zapamiętania stacji radiowych bardzo się przydaje. Hantel informuje, że Qoolqee X działa nieprzerwanie przez 10 godzin. **Wiadomo jednak, że jest to raczej pobożne życzenie producentów, a w praktyce uzależnione jest od wielu czynników (np. jak głośno słuchasz muzyki).** Fakty są takie, że wbudowany akumulator ma pojemność 300 mAh i nie jest to zbyt dużo. Qoolqee jest reklamowany jako sprzęt dla aktywnych ludzi, uprawiających sport. Jeśli się wyładuje w trakcie joggingu, to klops, bo baterii wymienić się nie da, a naładować urządzenie można jedynie przez port USB.

Cena odtwarzacza nie jest zachęcająca, do tego dochodzi jedynie rok gwarancji (wiele firm proponuje obecnie 2 lata). Mimo że urządzenie jest naprawdę porządne, zastanawiałbym się poważnie nad jego zakupem.

INFO

Producent:	Hantel http://www.qoolqee.com/
Dystryb. w Polsce:	iAudio http://www.iaudio.pl/
+	zwarta obudowa, odporna na upadki i wilgoć • banalnie prosta, wygodna nawigacja • pamięć 20 stacji radiowych • dobrej jakości słuchawki • lekki i niewielki
–	stosunkowo niewielkiej pojemności akumulator • brak podbicia basów • dość wysoka cena

cena dystrybutora	cena w sieci
256 MB 339,00	256 MB 287,00
512 MB 449,00	512 MB 384,00
1 GB 669,00	1 GB 579,00

Dane techniczne

- do 10 godzin działania (dane producenta)
- odtwarza: MP3, OGG, WMA, ASF, WAV
- brak wyświetlacza
- moc wyjściowa 40 mW (po 20 mW na kanał)
- pamięć wbudowana: 512 MB (opcja 256 MB, 1 GB)
- equalizer (normal, rock, jazz, classic, pop, live)
- transmisja danych: USB 2.0 High-Speed
- zasilanie: akumulator 300 mAh
- odporny na wilgoć i wstrząsy
- pasmo przenoszenia: 20-20 000 Hz
- wymiary: 60 x 43 x 11 mm
- gwarancja: 12 miesięcy

Lekki jak piórko, poręczny i wygodny. Ciekawa, choć dość droga propozycja dla aktywnych.

MM221 Strider MP4

Zrób sobie minikaraoke

Strider umożliwia odtwarzanie muzyki, oglądanie filmów, słuchanie radia, przeglądanie zdjęć, czytanie e-booków, nagrywanie (również z radia). Posiada jeszcze wiele innych, bardzo użytecznych funkcji, których dotąd nie spotkałem w przenośnych playerach.

Podczas odtwarzania muzyki na stosunkowo dużym, kolorowym wyświetlaczu mieści się szereg informacji dodatkowych. **Jest możliwość wyświetlania nie tylko ID3 Tag, ale nawet tekstu piosenki!** Na płycie z oprogramowaniem znajduje się LCR Editor, dzięki któremu przekonwertujesz dowolny tekst. Zakładka E-Book pozwala przeglądać pliki tekstowe, które zapisałeś na dysku. Niestety, player radzi sobie jedynie z kodowaniem środkowoeuropejskim (ISO-8859-2), teksty źródłowe trzeba więc przekonwertować samodzielnie w komputerze.

Obrazki przeglądać możesz m.in. w trybie slideshow. Jakość plików graficznych i wideo jest zaskakująco dobra. Oczywiście filmy również trzeba przerobić na format AMV. Program akceptuje pliki źródłowe typu: AVI, QT, VOB, MPEG, WMV, WMA, ASF, MPG, RAM, RMVB, DAT, RMMOV*. Firmware zawiera ponadto dodatkowe opcje, jak np. wybór rozdzielczości docelowej (96 x 64, 128 x 96, 128 x 128). Radio wyposażono w tryb automatycznego wyszukiwania stacji (87-108 MHz i 76-90 MHz). Możesz zapisać aż 40 kanałów. Dostępna jest również opcja nagrywania z radia: WAV (32 kb/s) lub ACT (8 kb/s). Szkoda, że po zapisaniu stacji, możesz je zmieniać jedynie w przód. Przy dużej liczbie kanałów jest to dość niewygodne.





Przeciętne słuchawki to jeden z niewielu słabych elementów tego urządzenia.

Strider MP4 bardzo pozytywnie mnie zaskoczył. Biorąc pod uwagę relację ceny do jakości i możliwości, jest to naprawdę bardzo interesująca propozycja.

* Konwersji dokonuje się na komputerze. Strider musi mieć plik w formacie AMV.

INFO

Producent:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
+	metalowa obudowa • dobrej jakości ekran • olbrzymia liczba funkcji i opcji • możliwość upgrade'u firmware'u • niewielkie gabaryty
–	słabej jakości słuchawki • brak trybu użytkownika w korektorze barw • nie najlepsza nawigacja po stacjach radiowych • kodowanie znaków tylko w ISO (Europa Środkowa)

cena w sieci	cena w sieci
256 MB 249,00	256 MB 247,00

Dane techniczne

- kolorowy wyświetlacz LCD 1,5" (65 000 kolorów)
- obsługa formatu zapisu plików: MP3, WMA, WMV, ASF i WAV
- obsługa formatu plików: AVI, MPEG po konwersji do AMV (program w zestawie)
- próbkowanie MP3: 8 Kb/s – 320 Kb/s
- odtwarza obrazy: JPG, GIF, BMP
- transmisja danych: USB 2.0
- zasilanie: wbudowany akumulator litowo-jonowy
- słuchawki, przedłużacz USB i płyta z programami do PC w zestawie
- pasmo przenoszenia: 20-20 000 Hz
- wymiary: 68 mm x 40 mm x 15 mm
- waga: 35 g
- gwarancja: 24 miesiące

Strider ma wielkość pudełka od zapałek. Jak upchnięto w tak małym urządzeniu taką masę funkcji i opcji?!

NEWS

Maxi Chopper



Chopper Computers specjalizuje się w stylizowaniu PeCetów na motocykle. Silnik maszyny to ASUS K8N-SLI Premium i procesor AMD Athlon X2 4800+ chłodzony wodą (zbiornik w baku). Na pokładzie jest jeszcze 2 GB pamięci DDR500, dwie karty graficzne XFX GeForce 7800 GT, trzy dyski twarde WD Raptor 74 GB 10 000 rpm oraz zasilacz Enermax 620 W. Cena „motocykla" nie jest jeszcze znana.

Źródło: Chopper Computers

Twarde książki



Firma WD zaproponowała zewnętrzne dyski twarde z serii My Book. Ich pojemność waha się od 160 do 500 GB, wymiary to 57 x 170 x 141 mm, a waga – około 1,3 kg. Model Premium o wielkości 500 GB, prędkości 7200 rpm i z 16-megowym buforem kosztuje około 350 dolców. Tanio jak barszcz!

Źródło: Tabasco

Maciupeńki dysk



iAudio 6 jako pierwszy korzysta z dysku twardego microHDD o wielkości poniżej cala (0,85"). Pojemność twardziela to 4 GB. Player wyposażono również w wyświetlacz OLED (1,3 cala) o rozdzielczości 160 x 128 pikseli i palecie 260 tys. kolorów. Urządzenie ma wymiary 35 x 76 x 19 mm, a waży zaledwie 60 g. Cena tego cudeńka: 1150 zł.

Źródło: iAudio

Szeroka dziewiętnastka



AG Neovo wystrzeliło na orbitę nowy panoramiczny monitor – CW19. Dedykowana rozdzielczość tego LCD to 1440 x 900. Czas reakcji wynosi 4 ms, kontrast – 500:1, jasność – 300 cd/m2, rozmiar plamki – 0,285 mm, kąty obserwacji – 150 stopni w poziomie i 130 w pionie. Monitor ma wymiary 510 x 425 x 145 mm i waży 5 kg. Producent daje 3 lata gwarancji na sprzęt, cena brutto wynosi 1100 zł.

Źródło: AGNeovo

Maćki z Intelem w jednym stały domku



Apple wypuściło dwa pierwsze Mac Mini z procesorami Intela: Core Solo (1,5 GHz, 2 MB cache L2) i dwurdzeniowy Core Duo. Do wyboru kilka HDD, największy to 120 GB 5400 rpm SATA, poza tym napęd Combo, Bluetooth 2.0, 4 porty USB i 1 FireWire. Wymiary Maca to 6 x 16 x 5 cm, a waga – 1,3 kg. Cena nie zejdzie poniżej 600 zielonych.

Źródło: Tomshardware

Genius G-Note 7000

Nie tylko dla geniuszy

G-Note 7000 to nic innego jak elektroniczny notatnik. Urządzenie umożliwia zapisywanie notatek w formie klasycznej (długopisem na kartkach formatu A4) i równocześnie jako pliki elektroniczne, które potem możesz przeglądać, edytować, kopiować itd.

G-Note jest zasilany czterema bateriami AAA, co wystarczy na min. 8 godzin pracy (tyle był włączony i używany w redakcji). **Jako przenośny notatnik G-Note pozwala na zapisanie do 100 stron (wbudowane 32 MB pamięci).** Możliwości urządzenia można znacznie zwiększyć, dokupując kartę pamięci SD (panel ma wbudowane odpowiednie gniazdo).

CLICK! 4 OCENA
4 MOŻLIWOŚCI · 4 WYGLĄD · 3 CENA

Kopiowania notatek dokonuje się za pomocą dołączonego programu G-Note Editor. Jest to trochę uciążliwe, bowiem pliki zapisywane są w urządzeniu w formacie TOP. Po podłączeniu do PC musisz przekonwertować je najpierw na SPI, a jeśli chcesz korzystać z programów do edycji graficznej (w rodzaju dołączonego PhotoImpact XL), to znowu musisz zmienić format, tym razem na JPG. Szkoda, że nie mogą od razu zapisywać się do popularnych jotpegów.

Przyciski pozwalają zapisywać, „przewijać", usuwać strony z pamięci G-Note.

Jeszcze jedna uciążliwość dotyczy dołączonego kabla, wyposażonego w nietypową wtyczkę mini USB. Po pierwsze, w razie zgubienia kabelka mogą być problemy z zakupem nowego (chyba że nie będzie problemu z zakupem od producenta). Po drugie, gniazdo USB osadzone jest bardzo głęboko w obudowie sprzętu. Trzeba się napocić, żeby umieścić wtyczkę – jest spore ryzyko, że podczas którejś próby jedno lub drugie zostanie uszkodzone.

INFO

Producent:	Genius http://www.genius-europe.com/
Dystrybutor w Polsce:	NTT http://www.ntt.pl/
+	świetna jakość wykonania • dołączony zestaw dodatkowych kartridżów do długopisu • wyświetlacz informujący m.in. o liczbie wykorzystanych stron • opcja korzystania z cyfrowej podkładki i długopisu jak z tradycyjnej myszy • dodatkowy slot na kartę SD
–	dyskoteka ze zmianą formatów • źle zaprojektowane gniazdo USB • stosunkowo wysoka cena

cena dystrybutora 450,00

Dane techniczne

- wbudowana pamięć: 32 MB
- slot na kartę SD
- liczba przycisków: 6
- zasilanie 4 baterie AAA (długopis: 1 AAA)
- rozdzielczość: 1000 lpi
- wielkość obszaru pracy: 216 mm x 279 mm (A4)
- dołączony skoroszyt
- do 100 zapamiętanych stron

Nie musisz się już martwić, że zgubisz notatki. Możesz nawet zająć się ich dystrybucją na masową skalę.

Mimo wszystko G-Note 7000 to **urządzenie, które na pewno zasługuje na uwagę.** Wysoka jakość wykonania, niewielka waga, spore możliwości (dołączone oprogramowanie) skuszą zapewne wiele osób.

ECS bez płyty

Firma ECS nie ogranicza się tylko do produkcji płyt głównych dla naszych pecetów. EM-206 to odtwarzacz AV wyposażony w 2-calowy wyświetlacz LTPS-LCD, pamięć flash typu NAND o pojemności 128, 256 lub 512 MB. Łączność zapewnia Bluetooth v1.2 i wyjście TV o jakości D1 DVD. Waga to tylko 260 g. Urządzenie pojawi się na rynku na dniach. Cena nie jest jeszcze znana.



Źródło: ECS

79 gramów przyjemności

104 to przenośny, lekki odtwarzacz firmy Archos. Na pokładzie znajduje się dysk o pojemności 4 GB. Player posiada 1,5-calowy, kolorowy ekran OLED. Urządzenie odtwarza pliki w formacie MP3, WAV, WMA i obrazki JPEG. Wbudowany akumulator umożliwia do 14 h pracy. Premiera stoczwórki (mnie się kojarzy z Syreną 104) już w maju. Cena to około 150 zielonych papierków.

Źródło: Archos

Złoto i brylanty



White Lake – brytyjska firma specjalizująca się w produkcji pamięci proponuje: luksusowy flash USB ze złotym opakowaniem i brylantami. Cena tego cacka to „zaledwie" 3 500 dolców za sztukę. Jak twierdzi przedsiębiorstwo – tego typu produkty mają na celu otworzyć drzwi na nowy rynek.

Źródło: White Lake

Lost. Zagubieni

Powieść powstała na podstawie przebojowego serialu telewizyjnego Jeffreya Liebera, J.J. Abramsa i Damona Lindelofa. Cała akcja rozgrywa się na tajemniczej tropikalnej wyspie, gdzie 48 ocalałych z katastrofy lotniczej próbuje przetrwać. Na przeszkodzie stoją nie tylko trudne, prymitywne warunki i niebezpieczna przyroda, ale również poszczególni ludzie... Przyjaciele, wrogowie, rodziny i osoby zupełnie sobie obce muszą działać wspólnie, jeśli chcą przetrwać.

Catherine Hapka ma w swoim dorobku kilka książek dla dzieci, podręcznik do nauki języka francuskiego, papierowe wersje takich hitów jak „Fantastyczna czwórka" czy „Potwory i spółka". **Czy książkowa wersja „Zagubionych" może dostarczyć nam tyle samo wrażeń co film?** Mówiąc szczerze, to raczej niemożliwe, ale fani serialu mogą sięgnąć po tę pozycję.

Autor: Cathy Hapka
Wydawca: Amber
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 14,90 zł

Opowieść Piasków. Najemnik

„Najemnik" to druga po „Wygnańcu" powieść z cyklu „Opowieść Piasków" Krzysztofa Piskorskiego, początkującego autora publikującego dotychczas m.in. w „Nowej Fantastyce".

Fabuła książki osadzona jest w Ocalonej Krainie, świecie przypominającym muzułmański. Akcja „Najemnika" wykracza tym razem daleko poza Tel'Halik – Święte Miasto, które to było głównym miejscem zdarzeń w „Wygnańcu".

Tel'Halik rządzone jest przez okrutnego i bezwzględnego proroka Vezamara. Tylko kilka grup sprzeciwia się jego władzy. Do jednej z nich przyłącza się Nahar Al'larnak, jeden ze Świętych Jeźdźców. Nie wie jednak, że spiskowcy będą musieli zmierzyć się z kimś znacznie potężniejszym od Vezamara. **Od pustyń Tel'Halik po bezbrzeżne stepy Yauranu – cały świat szykuje się do wojny.**

Powieść Piskorskiego jest napisana niezwykle żywo, barwnie i z rozmachem. Od pierwszego do ostatniego zdania nieustannie trzyma w napięciu.

Autor: Krzysztof Piskorski
Wydawca: Runa
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 24,50 zł

Lwy Al-Rassanu

G.G. Kay jest Kanadyjczykiem, którego bogaty dorobek w Polsce jest praktycznie nieznany (do tej pory opublikowano jedynie powieść „Tigana"). Warto nadmienić, że Kay pomagał Christopherowi Tolkienowi w opracowaniu i przygotowaniu do druku „Silmarillionu" J.R.R. Tolkiena.

„Lwy Al-Rassanu" ukazują zmierzch XI-wiecznego imperium arabskiego. Na tle historii trzech bohaterów wywodzących się z różnych kręgów kulturowych autor analizuje zjawiska nietolerancji i fanatyzmu religijnego.

Dżadyci (czciciele boga-słońca, Dżada), aszaryci (wyznawcy gwiazd, Aszara) i plemiona Kindathów znajdują się na skraju wojny. Splot niezwykłych wydarzeń rozdzielających ludy jednocześnie zbliża do siebie przypadkowe osoby, przedstawicieli każdego z nich.

G.G. Kay posiada cenną umiejętność pisania prostym językiem o trudnych rzeczach. Na tle wydarzeń historycznych zadaje pytania o nas samych i podsuwa odpowiedzi. Warto je poznać.

Autor: Guy Gavriel Kay
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 30 zł



Wielkie dzięki za odzew w sprawie komiksów. Temat na pewno pojawi się w Niebieskiej Skrzynce, zbieram wasze listy, kataloguję, przycinam, zamazuje flamastrem brzydkie wyrazy, poprawiam „ktury" na „który" i takie tam.

W tym numerze znowu trzy komiksy, więc pióra i klawiatury w dłoń, piszcie, co o nich myślicie. A, niech stracę, najciekawszy list w tym temacie też uhonorujemy nagrodą.

Dla zainteresowanych: Naczelny nadal nie chce słyszeć o rozwodzie, a królik-miniaturka-Nacza niestety poroniła. W tym całym nieszczęściu dobra wiadomość. Jest szansa na kolejną ciążę!

Herr Odyn

Nagrodę Niebieskiej Skrzynki otrzymuje autorka listu „Matka Polka". Gratulujemy.

My chcemy!

Ekshibicjonistkę
– krowę z Tyrolu we fraku.

Wy dostajecie!

Gorącą jak piekło grę
TOCA Race Driver 3

Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujesz sprzęt i wysyłasz do nas. W zamian dostajesz nagrodę. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko trzy pierwsze osoby (każdorazowo będziemy publikować listę zwycięzców). Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!

Matka Polka

Przyznam szczerze, że czytam Wasze pismo w celach szpiegowskich. Tak naprawdę fanem jest mój 18-letni syn. Gra długo i namiętnie od wielu lat i z wiekiem wcale mu nie mija. Jedno jego szczęście, że uczy się dobrze (nie wiem jak to się dzieje, bo się nie przykłada). Jest na profilu informatycznym. Pewnie myśli, że jak będzie informatykiem, to w pracy będzie pogrywał. Podbieram mu te jego (czyli Wasze) pismo i jestem na czasie. Przydaje mi się to, ponieważ jak nie gra, to mówi... a mówi dużo o graniu. Jezu! Czasem chciałabym jak Chuck Norris z półobrotu, ale przecież to moje dziecko (...). Z dwojga złego wolę rozmawiać niż oglądać te rozkawałkowane członki i fragmenty mózgu rozpryśniete zgodnie z zasadami fizyki (błeee...) No więc sobie czytam, a nawet wymieniam mu za Wasza radą te karty graficzne (serce matki) ech... a czasem kiedy mojego dziecka nie ma, po cichutku poklikam sobie w „Simsach". Dzięki Wam łapię, jak to mawiacie, „klimat".

Matka Polka (wersja współczesna)



„Pamiętajcie! Od czasu do czasu trzeba oderwać się od kompka i porządnie poruszać!"

CLICK! No i co wy na to? Kto by nie chciał takiej mamy, nie? Nowe karty graficzne w prezencie, można pogadać o grach przy obiadku. Co prawda istnieje ryzyko, że kiedyś mama nie zdzierży i zaserwuje kopnięcie z półobrotu, ale za to ten dreszczyk emocji!

Pani Kasi gratulujemy zdrowego podejścią do latorośli i życzymy permanentnego „klimatu".

●●●

Stay the position!

(...) Chodzi mi o to, że z gier można się wiele nauczyć. Ja na przykład mam takiego kota, który wszędzie za mną łazi. Raz się wkurzyłem i do niego: „Stay the position!" (CJ z GTA tak mówił do zielonych) i dodałem słówko „madafaka". Efekt był porażający! Kot zostawił mnie w spokoju, jeee, a ja poszedłem z tego wszystkiego pograć w San Andreas. Tak swoją drogą w związku ze zbliżającymi się urodzinami Ryżegokota (tak ma na imię) proszę Was serdecznie o zamieszczenie w Clicku recenzji jego ulubionej karmy „Friskies". No co?! Przepis na kalafiora mogliście dać, a tej recenzji nie?!

Dobra, pozdrawiam całą ekipę, od redaktorów, po sprzątaczy i ich koty!

Fajniejszy list mógłby napisać tylko Chuck Norris!

wiksac17

CLICK! Uważaj lepiej na tego kota. Zdziwisz się jeszcze, jak wywali ci rodziciela z samochodu i odjedzie jego wozem. Co do Friskas, to jestem przekonany, że jednak więcej chętnych znalazłoby się na kalafiora. Oczywiście pomijając Ryżegokota.

●●●

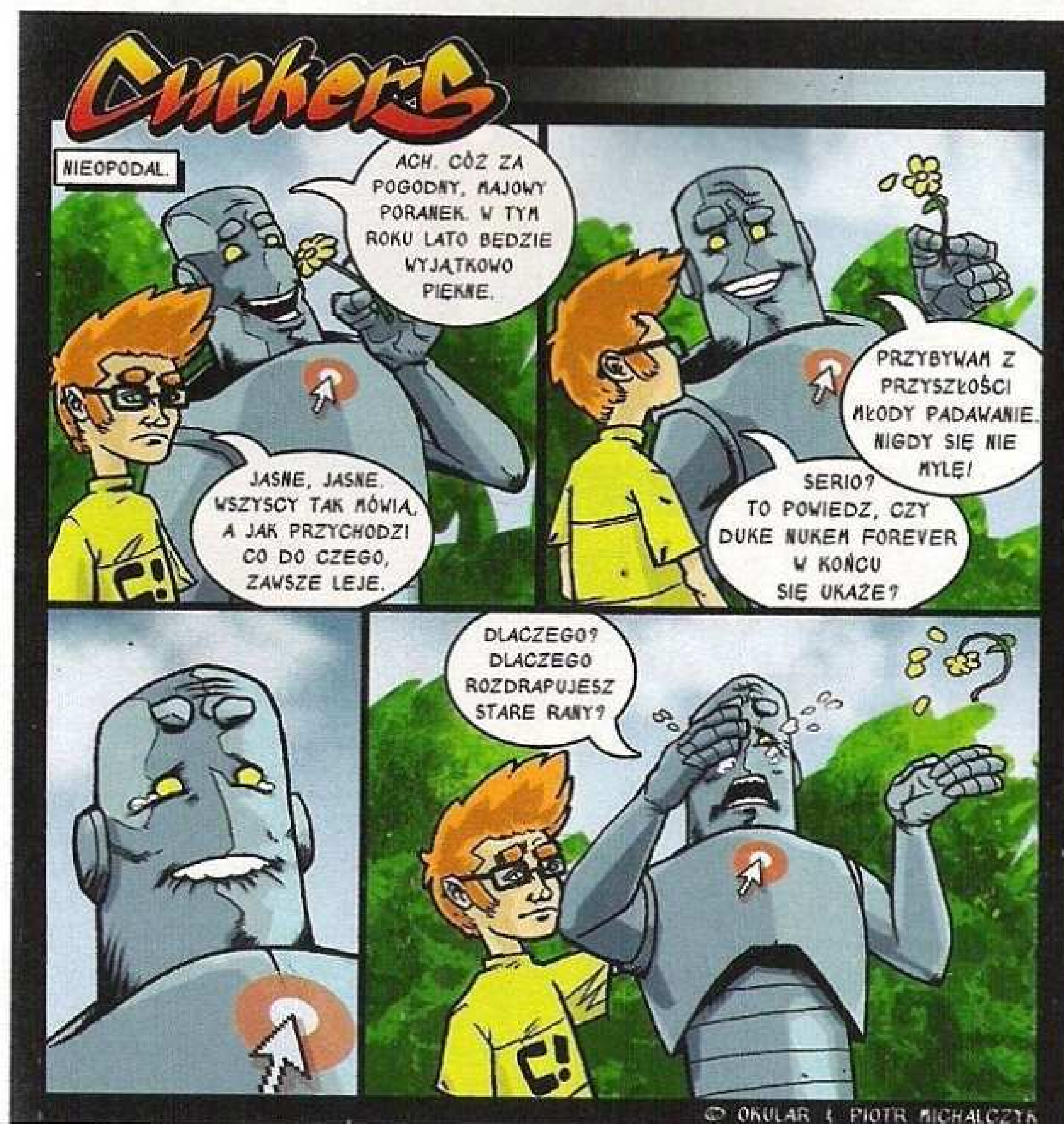
Obiecanki cacanki

(...) Obiecywaliście że pokażecie swoją tożsamość na stronie www. Gdzie to jest?

(do Herr Odyna) Powiedz dla Rednacza żeby dał na listy 4 strony i publikuj listy

To już ostatnie...
Dzisiejsze czasy





idiotów (a potem ich besztaj na łamach pisma) oraz upodobnij się do Smugglera z CD-Action.

Dajcie dział humorystyczny zamiast ostatniej strony!

MexoDio

CLICK! OK, raz mogę opublikować. Besztam cię.

Natomiast z upodabniania się Smugga z CDA będą nici, bo z tego, co wiem, nie ma na świecie całym jego

UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Dlaczego nie ma wersji klika z dyskietkami! Som z CD i DVD a dyskietek niet!

Car

CLICK! Oj Sasza, a ty znowu swoje. Na stadionie i tak nikt ci tego nie kupi. A ostatniego cara rozstrzelali, więc uważaj.

podobizny! No, chyba że wariacje czytelników w rodzaju zdjęć różowych pośladków lub insze pomysły, które jednak nikogo nie przekonują. Nie no, o 4 stronach to zapomnij. A to, co jest na ostatniej'stronie – gdzie mamy upchnąć? Do kieszeni?

Zdjęcia naszych facjat może kiedyś się pojawią. Pytanie tylko: po co? Żeby matki mogły straszyć nimi dzieci? Ale nie mówię „nie". Niech bachory mają za swoje.

●●●

Dżemdobry!!

Jestem nastolatką i mam pytanie: czy żadna inna dziewczyna (13-16 lat) nie czyta Clicka?! Przecież to zajefajna gazeta, nie jakieś zmazane bravo czy co tam jeszcze jest!!

Droga redakcjo przydałyby się wasze zdjęcia, bo jak myślę o Herr Odynie to zawsze wyobrażam sobie (niestety nie przystojnego faceta ale) wielką, niebieską, gadającą skrzynkę pocztową z kłami guźca. Naczelnego natomiast wyobrażam sobie jako nadżartego, chodzącego trupa z Dooma (kiedyś daliście takie zdjęcie). Ale nie ma powodu do zmartwień! Bardzo lubię wielkie, niebieskie, gadające skrzynki pocztowe i nadżarte trupy ;). Nawet Chuck Norris nie jest taki fajny jak WY! Click rules!!

MaraJade

CLICK! I znowu zdjęcia, ale się uparliście. No, moje zdjęcie masz w każdym numerze, jak słusznie zauważyłaś. Tylko kły chowam, bo to jakoś tak niegrzecznie wystawiać. Co do Naczelnego, to nikt go jeszcze chyba nie porównywał do trupa. Chodzi po redakcji zamyślony i mamrocze: „ale gdzie nadżarty, gdzie?".

Dżizusie! Dziewczyno! Chcesz sprowadzić na nasze głowy kopnięcia z półobrotu!? Myślisz, że chcemy polecieć w kosmos bez skafandrów?! Z całą stanowczością zaprzeczamy i informujemy, że Chuck był i jest najfajniejszy!

●●●

Donoszone co miesiąc

Jak mógłbym zaprenumerować wasze czasopismo?? Lubie je i chciałbym aby donoszono mi je co miesiąc. Czyż to nie cudowne: pewnego dnia wstajesz sobie z rana po długim, pięknym śnie (o tym jak ustanowiłeś rekord świata w thps3), a tu dzwonek do drzwi i w progu staje listonosz z nowiutkim Clickiem w ręce. Zasiadasz na fotelu i czytasz o nowinkach w świecie gier. Pomyślcie o tym. Z góry dziękuje za przeczytanie (nawet jak nie przeczytacie).

Darth Maul

CLICK! Myślę, myślę... A nie lepiej, żeby to była np. rozneglizowana panienka i to ona ciepłym, seksownym głosem czytałaby ci o nowinkach w świecie gier? Oczywiście na fotelu. Pomyśl o tym.

Wątek prenumeraty przewija się w waszych listach bardzo często. Powtarzam więc znowu, że niestety, z przyczyn niezależnych od nas, prenumeraty nie ma. Jeśli to się zmieni, roztrąbimy to na cały świat.

●●●

Chcę zwrócić uwagę!

Piszę, ponieważ chciałbym zwrócić waszą uwagę na pewną rzecz: LIST NUMERU. Ostatnimi czasy czytelnicy zaczęli wysyłać coraz (ironia) śmieszniejsze listy z nadzieją, iż staną się właśnie LISTEM NUMERU. Sądzę jednak, że nie o to w tym wszystkim chodzi. W dziale listów powinien zostać otwarty jakiś temat (np. piractwo, informatyka w szkole – jak było kiedyś), a użytkownik z najciekawszą opinią powinien zostać nagrodzony.

uczeń Chucka
yershuachu

CLICK! Generalnie jestem za. Tylko jedna rzecz. Jeśli ktoś wywali pięciostronicową epistołę, to trudno, żeby się ona zmieściła. Jeśli chcecie poruszyć jakiś drażliwy temat, zapoczątkować pewną dyskusję, to OK, tylko poproszę zwarty, jasny tekst. I oczywiście nie o du#$e Maryni.

PS Jak się nauczysz kopać jak Chuck, daj znać – masz etat.



Keira Knightley to aktorka najmłodszego pokolenia (rocznik 1985). Większość widzów pamięta ją przede wszystkim z megahitu „Piraci z Karaibów: Klątwa Czarnej Perły" (zobaczymy ją również w kolejnych dwóch filmach z serii) i z „Króla Artura". Ostatnio zagrała w „Domino" oraz „Dumie i uprzedzeniu".

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (redaktor „kibic Arsenalu" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (roztrojony z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (magiczny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor saturator).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Marcin Serkies, Marcin Traczyk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Dragon Quest: Journey of the Cursed King







Japoński RPG **tak tradycyjny, jak to tylko możliwe** – fabuła jest liniowa i prosta (czarodziej rzuca klątwę na króla i królową), walki rozgrywane są w systemie turowym, a większość z nich to pojedynki losowe, przeciwnicy zaś to nie pokryte łuskami smoki i orki, którym śmierdzi z buzi, tylko kolorowe ropuchy i kocury narysowane w stylu anime. Po tych ostatnich słowach połowa z was już przestała czytać tę notkę, zostali ze mną tylko ci, którzy pomyśleli sobie „Anime-żabska? Brzmi ciekawie!". Dla nich mam dobrą wiadomość: jeśli ktoś choć odrobinę lubi japońskie erpegi, Dragon Quest: Journey of the Cursed King pokocha na zabój.

2 Driver: Parallel Lines



Powrót do formy, niestety nie wielki. Parallel Lines to taka gra, jaką powinien być Driv3r – **solidnie wykonana, pozbawiona bugów, porządnie zrównoważona**, przetestowana pod względem niemądrych, denerwujących misji (choć i tu z 3-4 zadania można by wyrzucić). Tak powinien wyglądać Driver na konsolach obecnej generacji – dobrze, że w końcu go mamy!

3 Exit



Wyjątkowo fajna giera logiczna! Na dziesięciu rozległych poziomach ratujesz różne ofiary losu do pułapek, takich jak naelektryzowana podłoga (czyli „posadzka pod napięciem") czy wypełniająca się wodą jaskinia – wszystko **w oprawie graficznej utrzymanej w niesamowitym stylu rodem z Cartoon Network.**

4 Project Zero 3: The Tormented



The Tormented to gra tak przerażająca, że i bać się strach – nawet najtwardsi weterani konsolowych horrorów poczują w żołądku skurcze przy niektórych scenach Project Zero 3. **Polecamy tym, którym podobał się film „Shutter: Widmo"** – cała seria Project Zero to właściwie interaktywna wersja tego obrazu (ale lepsza!).

5 Suikoden Tactics



Kolejna udana odsłona cyklu Suikoden, tym razem skoncentrowana niemal wyłącznie na walkach – jak to w RPG-ach ze słówkiem Tactics w tytule. Ciekawy system walki, a przede wszystkim kilka interesujących pomysłów przy rozwoju postaci wystarczyły, by przytrzymać nas przy ekranie na wiele godzin.

WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://gameads.gamepressure.com/



Gry komputerowe to wielki biznes, a jeśli jest biznes, muszą być i reklamy. Ta podstrona serwisu GamePressure.com zawiera ponad trzy i pół tysiąca telewizyjnych reklamówek gier konsolowych i komputerowych z różnych krajów świata. Szczególnie warto zwrócić uwagę na to, co w tym temacie robi się w Japonii – **kupa śmiechu gwarantowana.**

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Shadowbane

Producenci gier MMORPG różnie radzą sobie z sukcesem World of Warcraft – jedni zamykają wyludnione przez migrację graczy serwery, inni oferują swoje gry za darmo, bez żadnych opłat. Niedawno na taki właśnie krok zdecydowali się administratorzy gry Shadowbane, sieciowego RPG-a utrzymanego w konwencji fantasy. Niegdyś chwalona oprawa graficzna nie robi już dziś wrażenia, ale **ciekawy świat i przyjazny system rozwoju postaci to wciąż atuty tej gry.** A poza tym można w nią pograć za darmo – więcej informacji na ten temat znajdziesz na stronie producenta.



Do ściągnięcia ze strony:
http://www.shadowbane.com/ [650 MB]

Jedyna gra...

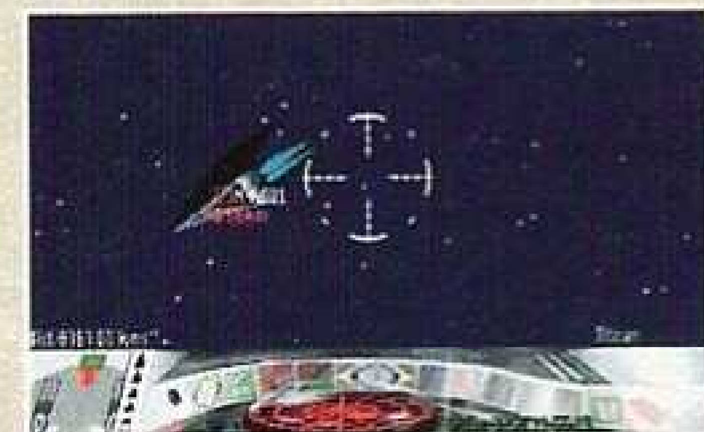


...w której malujesz wielkie, tłuste babsko:

Mark Ecko's Getting Up

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Frontier

Jeśli myślisz, że seria GTA, dająca graczom możliwość swobodnego eksplorowania wirtualnego miasta, to największe osiągnięcie programistów zajmujących się grami komputerowymi, nie jesteś w tym osądzie osamotniony – ale dzieje się tak tylko dlatego, że dziś mało kto pamięta już grę Frontier, w której u stóp gracza leżała... cała galaktyka. Frontier był symulatorem życia awanturnika, który równie dobrze mógł stać się pilotem wojskowych krążowników kosmicznych, jak i przemytnikiem szmuglującym cenny towar na pokładzie swojego stateczku. **Po Frontierze podobnych produkcji było już trochę** (ostatnio X3: Reunion), **żadna jednak nie dawała takiej swobody** – i równie wielkiego świata gry – dlatego właśnie czekamy na remake tego tytułu. A podobno takowy powstaje...





OLD SKULL I HARDKOR





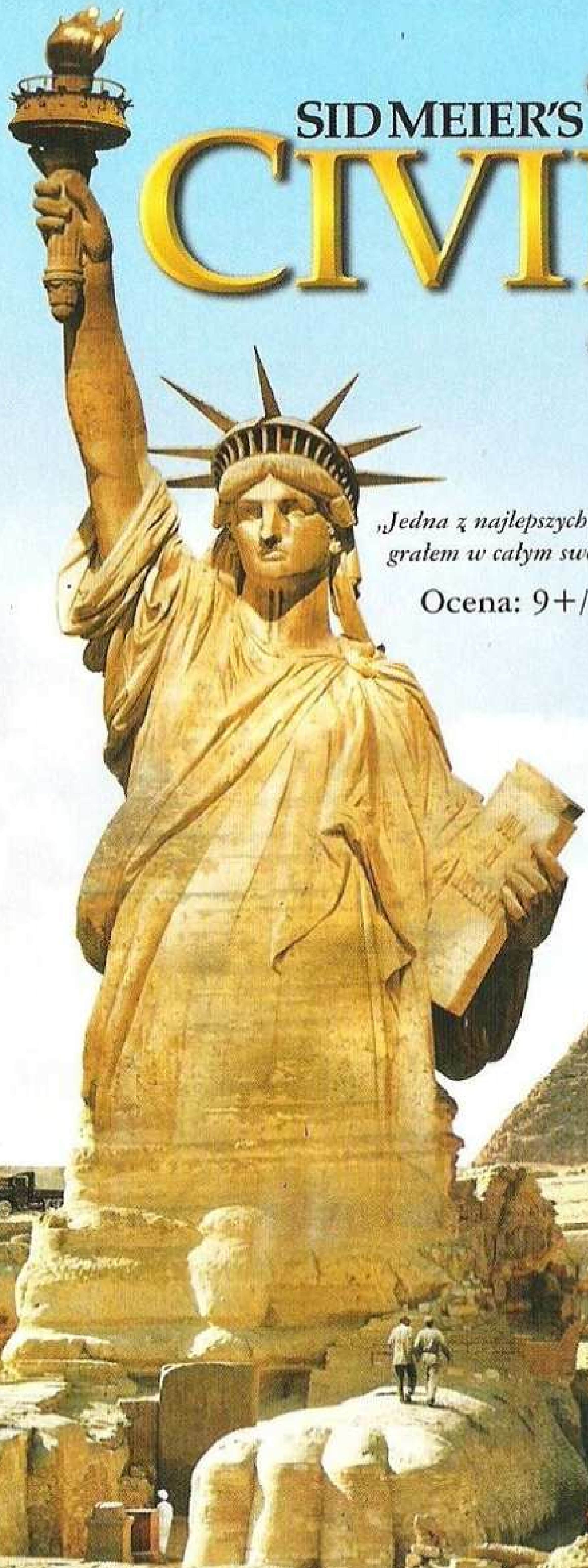
Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski 2006





RIVER RAID (1982, ACTIVISION) PRODUKCJA KTÓRA W 1984 ROKU ZOSTAŁA UZNANA PRZEZ NIEMIECKIE WŁADZE ZA „PARAMILITARNĄ GRĘ TRENINGOWĄ DLA DZIECI". W ZWIĄZKU Z TYM ZAKAZANO JEJ PROMOCJI, A NIELETNIM KTÓRZY GRALI W RIVER RAID GROZIŁA KARA GRZYWNY.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV



„Jedna z najlepszych gier, w jakie grałem w całym swoim życiu!"

Ocena: 9+/10



„Nowa królowa gier strategicznych. Civilization IV to gra wybitna."

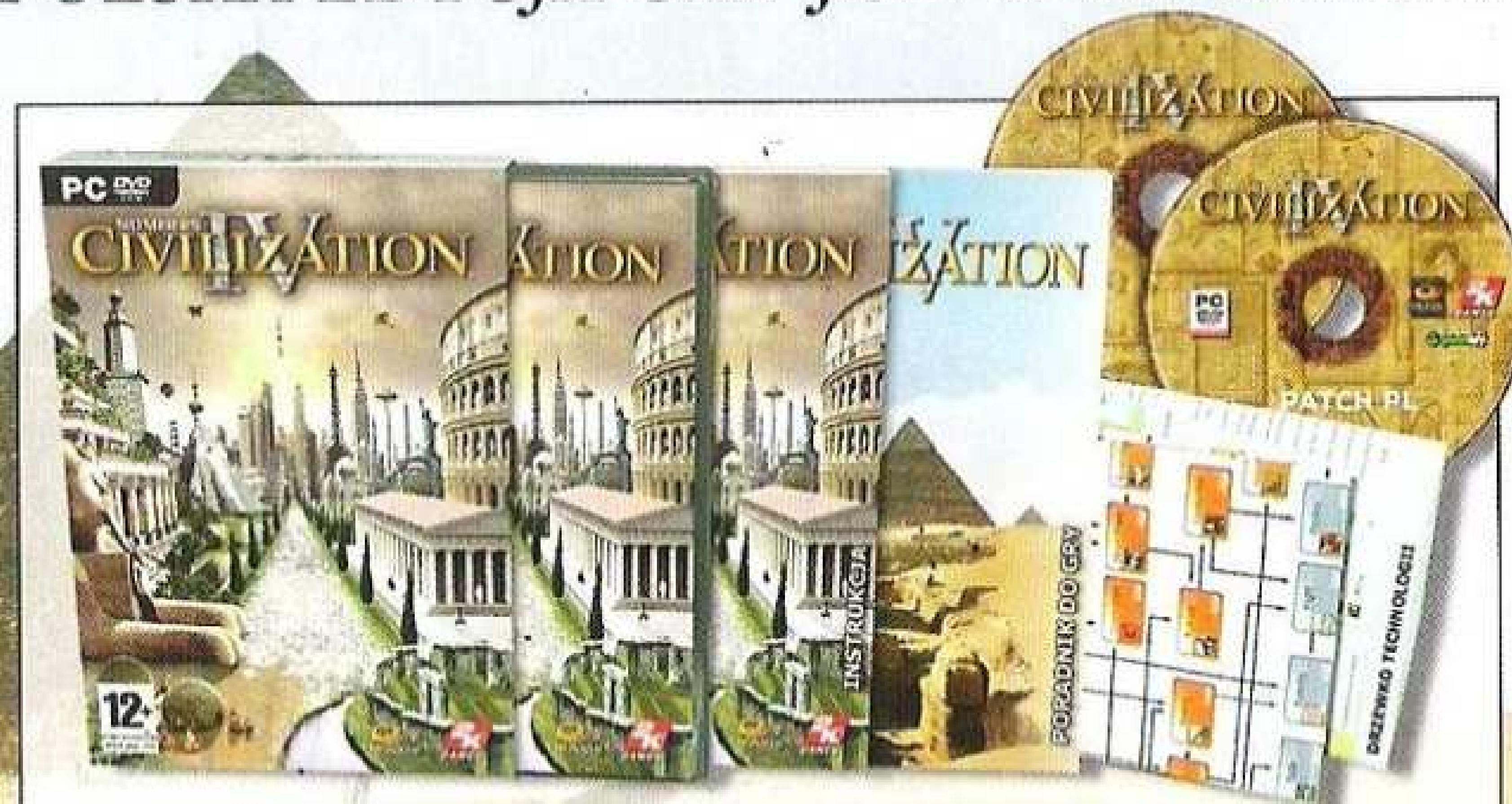
Ocena: 5+/6 CLICK!

„To już nie jest strategia roku, ale strategia kilku ostatnich lat"

Ocena: 9,6/10



POLSKA EDYCJA GRY JUŻ W KWIETNIU!



POLSKA EDYCJA GRY TO:

- Angielska wersja gry na płycie DVD.
- Dodatkowy płyta CD z patchem polonizującym grę do wersji z napisami.
- Kompletny drukowany poradnik do gry.
- 224-stronicowa instrukcja w języku polskim.
- Drukowane drzewko technologii.
- Cena 99,90 PLN.

Uwaga! Informacja dla klientów, którzy zakupili wcześniej angielską wersję gry.
W momencie premiery polskiej edycji Civilization 4 na stronie www.cenega.pl dostępny będzie bezpłatny patch polonizujący grę, działający tylko z oryginalną, angielską wersją gry.

200 BC — 216 AD — 1468 — 1894 — 1945











www.CivIV.com







KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99,90 PLN





